DOCUMENT RESUME

ED 437 138 PS 025 079

AUTHOR Dodge, Diane Trister; Colker, Laura J.
TITLE El Curriculo Creativo, para Educacion Preescolar. Tercera Edicion (The Creative Curriculum for Early Childhood. Third Edition).
INSTITUTION Teaching Strategies, Inc., Washington, DC.
REPORT NO ISBN-1-879537-23-0
PUB DATE 1996-00-00
NOTE 399p.; Published by Teaching Strategies, Inc. For English version, see ED 342 487. "With the collaboration of: Marilyn Goldhammer, Judy Jablon, and Carol Copple." Videotape not available from ERIC.
AVAILABLE FROM Gryphon House, Inc., P.O. Box 207, Beltsville, MD 20704-0207 ($39.95; a 37-minute VHS videotape accompanies this guide). Tel: 800-838-0928 (Toll Free).
PUB TYPE Guides - Classroom - Teacher (052)
LANGUAGE Spanish
EDRS PRICE EDRS Price MF01 Plus Postage. PC Not Available from EDRS.
DESCRIPTORS Check Lists; *Child Development; Childhood Needs; *Class Organization; *Classroom Environment; Classroom Techniques; Cognitive Development; Computer Assisted Instruction; *Creative Teaching; Curriculum Development; Curriculum Guides; Developmentally Appropriate Practices; Early Childhood Education; Emotional Development; Learning Activities; *Learning Centers (Classroom); Mainstreaming; Parent Participation; Physical Development; Social Development; Spanish Speaking; Teacher Role; Young Children

ABSTRACT

This Spanish-language teaching guide provides early childhood teachers with a philosophy and guidelines for teaching that address children's social, emotional, cognitive, and physical development. The guide describes a curriculum that offers teachers guidance, support, and freedom to be creative and responsive with children, and provides children, including disabled children, a carefully organized and rich developmental environment. Topics discussed in Part 1 are: (1) the philosophy of the creative curriculum; (2) goals and objectives of children's development; (3) the physical environment of the classroom; (4) methods for meeting the needs of individual children; (5) schedule and routines; (6) the organization of children's learning; and (7) parents' role in the creative curriculum. Part 2 describes in detail what and how children learn, and the teacher's role in supporting children's development by means of the following interest areas: block play, house play, table toys, art, sand and water, library, music and movement, cooking, computers, and outdoors. Appendices include a child development and learning checklist and a list of 80 resources for further reading. A 37-minute companion video, with Spanish subtitles, focuses on how the classroom environment facilitates the creative curriculum, detailing elements of the learning centers listed above. (HTH)

Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made
from the original document.

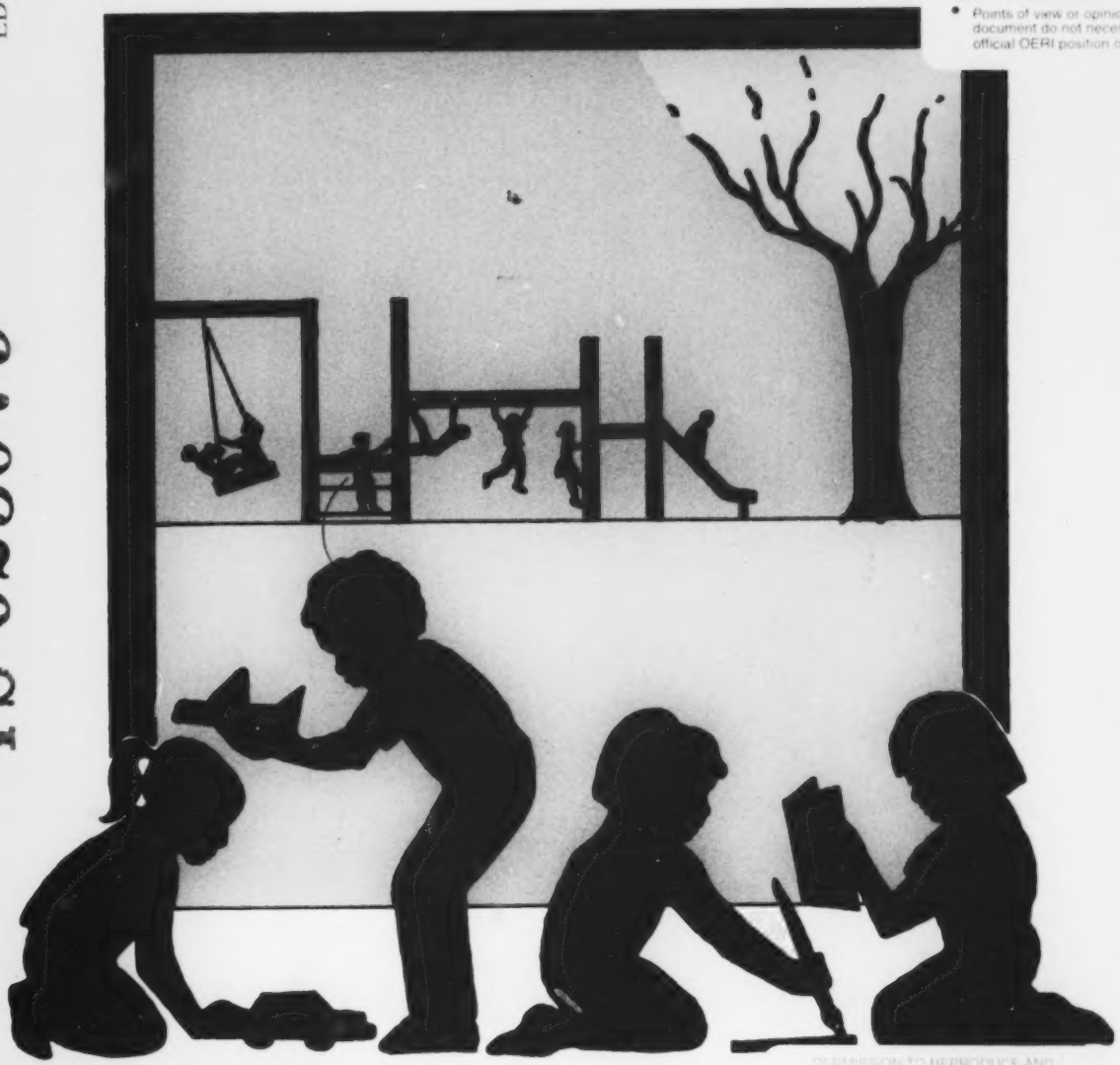
EL CURRICULO CREATIVO®

PARA EDUCACION PREESCOLAR

ED 437 138

PS 025079

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)
X This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.
☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.
• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.



Diane Trister Dodge
Laura J. Colker

L. Bram

PERMISSION TO REPRODUCE AND DISSEMINATE THIS MATERIAL IN MICROFICHE AND IN ELECTRONIC MEDIA FOR ERIC COLLECTION SUBSCRIBERS ONLY, HAS BEEN GRANTED BY

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

BEST COPY AVAILABLE

2A

El Currículo Creativo para Educación Preescolar

Diane Trister Dodge

Laura J. Colker

Con la colaboración de:

Marilyn Goldhammer

Judy Jablon

Carol Copple

Traducido del inglés por:

Claudia Caicedo Núñez

Asesoría y revisión:

Vilma M. Williams

Ilustrado por:

Jennifer Barrett O'Connell

TEACHING STRATEGIES INC.

Washington, DC

Diseño de portada y diagramación:

Elisabeth Glover Hudgins

Ilustraciones de las páginas 257-260

Julie Headland

©Teaching Strategies, Inc. 1988, 1992, 1996.
Queda prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio,
sin la autorización escrita de los autores.

Publicado por:

Teaching Strategies, Inc.
P.O. Box 42243
Washington, DC 20015

Distribuido por:

Gryphon House, Inc.
P.O. Box 207
Beltsville, MD 20704-0207

ISBN: 1-879537-23-0

Library of Congress Catalog Card Number: 96-60574

PREFACIO

El Currículo Creativo para Educación Preescolar ha crecido y madurado durante varios años, a medida que he trabajado con maestros en diferentes programas de educación preescolar. Inicialmente, no tenía el propósito específico de ser escrito como un currículo para educación preeescolar. En cambio, en mi papel de especialista en educación y capacitación o adiestramiento yo trabajaba con los maestros para tratar de evaluar lo que sucedía en sus aulas y para mejorar sus destrezas de enseñanza. Durante ese tiempo, conocí a muchos maestros creativos e innovadores, de quienes aprendí muchísimo. Pero, con mucha frecuencia, vi maestros cansados y decepcionados que luchaban para ofrecerle lo mejor a los pequeños.

Las causas de los problemas que observaba eran múltiples. En las aulas en las cuales los maestros utilizaban un currículo cuya prioridad era el contenido, notaba la tendencia a hacer énfasis en las actividades orientadas los mismos maestros y a destinar menos tiempo a la libre elección y al juego iniciado por los niños. Los maestros trabajaban duro en "enseñar" y perdían de vista el propiciamiento del aprendizaje infantil. Para individualizar el programa algunos maestros evaluaban a los niños y, en consecuencia, construían su currículo basándose en la preparación de los pequeños para las pruebas o exámenes. Ellos enfocaban las destrezas y los déficits y perdían de vista al niño en su totalidad.

Algo que también me pareció preocupante fue la cantidad de requisitos , o "el papeleo" a que muchos maestros se veían obligados. Las lecciones resaltaban todo lo realizado en el día, dejando poco espacio a la creatividad y, menos aún, a los intereses inmediatos de los niños. Con frecuencia, los planes educativos no cambiaban de un año a otro, sin que importara su eficacia, o la ausencia de la misma.

Como respuesta a la presión de los padres y los administradores respecto a "preparar a los niños para el primer grado" algunos maestros utilizaban las hojas de tareas, les enseñaban el calendario, las letras y los números; sin tener en cuenta si los niños estaban interesados, o si realmente estaban aprendiendo conceptos significativos. Aunque eran conscientes de la dificultad de mantener a los pequeños concentrados en dichas tareas y de lograr que escuchasen, perseveraban al ancarar aún a los niños más desatentos. Muchos de estos maestros no disfrutaban su trabajo y su creatividad innata estaba totalmente reprimida. En consecuencia, ellos no lograban estimular la autoestima, la creatividad ni el deseo de aprender de los niños.

Muchos de los maestros con quienes trabajé deseaban destinar más tiempo del programa a las actividades escogidas por los niños mismos. Ellos comprendían que los pequeños aprenden más eficazmente cuando pueden explorar y hacer descubrimientos mediante el uso de objetos o materiales concretos que les interesan. Estos maestros—en la mayoría de los casos—no tenían éxito cuando trataban de hacerle cambios al programa. Ellos se quejaban de que los pequeños no utilizaban los recursos como se suponía que debían hacerlo; y de que, a menudo, los niños deambulaban de una actividad a otra, sin poder mantenerse concentrados en un juego. Algunos maestros consideraban que los niños tenían dificultad para escoger las actividades y no cuidaban los recursos ni los volvían a colocar en su sitio al terminar de jugar. Este tipo de experiencias decepcionaba a aquellos maestros que querían hacerle cambios al programa.

El entorno o ambiente de aprendizaje como prioridad

Mi primera estrategia para tratar de solucionar estos problemas fue ayudar a los maestros a observar el ambiente de aprendizaje y cómo éste dificultaba sus propósitos. La organización del

aula, en muchos casos, tenía un efecto contrario en el alcance de las metas propuestas para los niños. Los dramáticos cambios ocurridos en el comportamiento de los pequeños, cada vez que alteramos la organización del salón, convenció a muchos de los maestros con quienes trabajé, de que la organización del aula es un instrumento de enseñanza importantísimo, pues, además de servirle de apoyo a los maestros, les da la libertad para participar en interacciones más positivas con los niños.

Una vez organizado el ambiente de aprendizajee, de manera que propiciara la libre elección y el aprendizaje activo, comenzamos a enfocar el potencial de aprendizaje en cada área del salón y del exterior. Al hacer énfasis en áreas de interés, en lugar de los contenidos o destrezas, le dimos prioridad al entorno físico o ambiente en el que tiene lugar el aprendizaje. Los talleres/cursillos que desarrollé durante ese tiempo, subrayaban cómo crear áreas de interés, cómo aprenden los niños en cada una de ellas y el papel o rol del maestro para propiciar el aprendizaje y el desarrollo. La documentación de dichos talleres/cursillos dio origen al desarrollo de una serie de módulos curriculares, cada uno de los cuales hacía énfasis en un área específica del aula de preescolar.

Desarrollo del *Currículo Creativo*

El Currículo Creativo para Educación Preescolar surgió de dicho enfoque en el ambiente de aprendizaje, como una serie de módulos y de guías de entrenamiento o capacitación. Fue publicado por primera vez en 1979 e incluía cuatro áreas de interés: El área de los bloques, El área de los juguetes de mesa, El área de arte y La casita. En 1986 y 1987, los maestros de tres programas de "Head Start", recibieron entrenamiento en el currículo y lo pusieron a prueba en sus salones. Ellos nos hicieron sugerencias para realzar y expandir el contenido. En 1988, se publicó la segunda edición del *Currículo Creativo.* Los cuatro libros originales fueron revisados y fusionados en un solo volúmen, con un módulo sobre la planificación del programa y tres módulos sobre áreas de interés adicionales: El área de arena y agua, La biblioteca y Los juegos al aire libre.

Desde 1988, el *Currículo Creativo* ha sido puesto en práctica en una diversidad de programas de preescolar y escuelas públicas tanto en los Estados Unidos, como en Canadá y Australia. Los maestros y capacitadores o adiestradores han respondido positivamente al enfoque práctico que explica claramente cómo organizar el entorno o ambiente para fomentar la socialización y el aprendizaje infantil activo. Para muchos maestros, el currículo valida lo que siempre han creído respecto a la práctica apropiada. Sin importar la clase de modelo curricular utilizado por los maestros, el *Currículo Creativo* puede servir de fundamento a cualquier programa cuya base sea la teoría del desarrollo infantil. Debido a que en la actualidad sabemos que la mejor forma en que aprenden los niños es mediante la interacción con el ambiente físico y social, el currículo se centra en el entorno o ambiente. Mediante el cambio y enriquecimiento constante del mismo, los maestros propician el aprendizaje y la creatividad de los niños. El enfoque definido en el *Currículo Creativo*, además, les da a los maestros libertad para responder a los intereses y la creatividad infantil. En él se resalta la importancia de la labor conjunta con los padres a la vez que ofrece ideas prácticas para explicarles el currículo.

La tercera edición

Los buenos maestros de preescolar, constantemente adaptan y expanden el currículo que utilizan para satisfacer las necesidades e intereses individuales de los niños a quienes les enseñan. El currículo entonces, requiere ser dinámico, de manera que responda a las cambiantes prioridades y a las preocupaciones que vayan surgiendo. En esta última edición del currículo intentamos satisfacer dichas necesidades.

Desde que se completó la edición anterior, en 1988, gran parte de la literatura especializada, ha centrado la atención en el surgimiento o aprestamiento de la lecto-escritura, la educación adecuada para el nivel de desarrollo y el papel de la tecnología en el aula de preescolar. Esta versión revisada se ocupa de estos tópicos.

Además, mediante el trabajo que he llevado a cabo con los maestros que utilizan el *Currículo Creativo*, mi propio punto de vista ha sido enriquecido. Por eso, en esta versión he intentado incorporar algunas de esas ideas, tales como la importancia del juego dramático en la vida de los pequeños y cómo incluir en el programa, a niños con impedimentos.

En consecuencia, la tercera edición es un intento de que el *Currículo Creativo* sea tanto oportuno como relevante para los maestros de preescolar y kindergarten. El currículo está dividido en dos partes. La Parte I, La Planificación del programa, incluye dos capítulos nuevos: "Cómo satisfacer las necesidades individuales de los niños" que se ocupa de la detección de problemas en el preescolar, ofrece además, sugerencias para modicar el programa, de forma que se incluya a niños con impedimentos. Por su parte, en la "Planificación del aprendizaje infantil" se explica la relación existente entre el juego y el aprendizaje académico y se ilustra cómo pueden los maestros estimular el surgimiento de la lecto-escritura, las matemáticas, las ciencias y los estudios sociales en cada una de las áreas de interés. La Parte II, "Las Areas de Interés", incluye ahora tres módulos nuevos: Música y movimiento, La cocina y Las computadoras. Una adición final es "La lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil", diseñada para asistir a los maestros en la evaluación del desarrollo de cada niño; con base en las metas y objetivos del *Currículo Creativo*; con el fin de que logren planificar experiencias de aprendizaje apropiadas para cada uno de los niños que participen en el programa.

La traducción al español

En la presente traducción se notará cierta variabilidad, respecto a algunos términos, destinada a promover tanto en los lectores como en los consultantes, la apertura a la diversidad y riqueza lingüística hispana. Por consiguiente, utilizamos un español neutral o "standard" comprensible para diversos grupos dialectales y, en los casos necesarios, ofrecimos varias alternativas léxicas. Nuestro interés es que un texto educativo de esta naturaleza le sirva a la mayoría de hablantes del español, sin importar sus diferencias dialectales. También, en esta traducción, se emplean los términos: niño, maestro y padre, en singular y en plural, para incluir tanto al género masculino como al feminino. Esperamos que los defectos de esta versión—ninguna traducción puede carecer totalmente de ellos—no sean graves; que sean menores, en todo caso, que los que abundan generalmente en traducciones de este orden.

Dado que uno de los objetivos claves del *Currículo Creativo* es estimular el debate, alentamos a los lectores a ponerse en contacto con los autores directamente, en caso de tener comentarios o sugerencias que pudieran mejorar la presente versión.

Espero que esta última edición les sea útil, tanto a usted y a los niños a quienes les enseña, como a los padres de familia.

Diane Trister Dodge
Mayo de 1996

Agradecimientos

La lista de individuos y organizaciones que han contribuido al desarrollo de éste currículo desde que se publicaron la primera y segunda ediciones, ha crecido. Debido a que en *El Currículo Creativo para Educación Preescolar* se describe la práctica de muchos educadores de preescolar con gran talento, deseo comenzar por reconocer el importante trabajo de los miles de maestros y capacitadores o adiestradores que he conocido en casi tres décadas; personas que han contribuido a mi crecimiento profesional y a que contínuamente pudiera expandir este currículo.

Dos donaciones del gobierno hicieron posible la documentación de mi trabajo con los maestros y las revisiones del *Currículo Creativo.* Les agradezco, a la Dra. Pamela Coughlin, a Clennie H. Murphy, y a E. Dollie Wolverton del National Head Start Bureau, quienes firmemente creyeron que los programas de Head Start debían tener la oportunidad de seleccionar un currículo adecuado al desarrollo. Ellos me permitieron evaluar el currículo in situ, en tres de los programas de Head Start, entre 1986 y 1987. Dos capacitadores/entrenadores de gran talento, Peter Pizzolongo y Ruth Uhlmann ofrecieron el entrenamiento y el apoyo necesario al personal del programa Franklin-Vance-Warren, en Henderson, Carolina del Norte; de Operation Breakthrough en Durham, Carolina del Norte; y del programa Fauquier County Community Action, en Warrenton, Virginia. Sus experiencias, opiniones y recomendaciones fueron invaluables para expandir el currículo.

En 1990, gracias a una Donación Discrecional de la Administración para los Niños, los Jóvenes y la Familia del Departamento de Salud y Servicios Humanos, comencé un proyecto de tres años cuyo aspecto central era la ampliación del currículo a los primeros grados. En la fase inicial del proyecto trabajamos con los maestros de Head Start, Pre-kindergarden y Kindergarten. Este proyecto no podría realizarse sin la ayuda de tres individuos que representan las agencias que colaboran con Teaching Strategies: Helen Taylor, Directora Ejecutiva de la Asociación Nacional de Guarderías (National Child Care Association, Inc.), quien es el principal concesionario del proyecto; Beverly Langford-Thomas, Directora Ejecutiva del Programa de Head Start de las Escuelas Públicas del Distrito de Columbia; y Maurice Sykes, Director de Educación Infantil de las Escuelas Públicas del Distrito de Columbia.

Varias personas han hecho valiosísimos aportes al desarrollo del *Currículo Creativo* y merecen especial reconocimiento. La Dra. Laura J. Colker aparece como co-autora gracias a las sustanciales contribuciones hechas a la segunda y tercera ediciones del currículo. Ella produjo los borradores de los nuevos módulos: La cocina y Las computadoras y contribuyó a refinar varios módulos de las áreas de interés. Marilyn Goldhammer fue una de los escritoras que contribuyó a la segunda edición y sus ideas como especialista continúan siendo de fundamental importancia en el currículo. Judy Jablon ha sido una co-capacitadora y colega en la labor de ampliación del currículo para los primeros grados. Ella trabajó conmigo en el desarrollo del capítulo Organización del aprendizaje infantil, y ofreció aportes en relación con la totalidad del currículo. Carol Copple escribió el borrador de Música y movimiento y ofreció una valiosa ayuda para diseñar la Lista de verificación o cotejo del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo.* Chris Hansen y Melanie Morrison contribuyeron con el contenido del módulo Juegos en el exterior y Doris Ablard nos ayudó a demostrar cómo adaptar el currículo para incluir niños con impedimentos.

Después de que recibimos la opinión y las recomendaciones de varios educadores que revisaron y criticaron nuestros borradores, afinamos el currículo. Le estoy especialmente agradecida a la Dra. Jenni Klein, cuyos sabios consejos han guiado mi pensamiento desde 1975, cuando la

conocí; y a la Dra. Sara Smilansky cuyas investigaciones acerca el juego dramático inspiraronmi manera de pensar sobre el verdadero valor de la casita. Las Dras. Judith Rothchild-Stolberg y Mary Lewis generosamente compartieron sus puntos de vista y me estimularon en mi trabajo. Elaine Robey revisó varios borradores del módulo Las computadoras y Sherrie Rudick le dio igual atención al módulo La cocina. El Dr. Herman Axelrod y Kris Hansen criticaron las secciones acerca de la adaptación del currículo para incluir niños con necesidades especiales y el trabajo del Dr. Samuel Meisels fue de gran valor para el diseño de nuestra propia Lista de verificación o cotejo del desarrollo y el aprendizaje. Por último, le debo un especial agradecimiento a Austine Fowler, Supervisora de Educación Infantil de las Escuelas Públicas del Distrito de Columbia y a los maestros(as) de "Pre-kindergarten" y "Kindergarten" de las escuelas elementales Marie Reed y Katie C. Lewis, quienes revisaron los borradores finales y pusieron en práctica en sus aulas, el currículo.

La decisión de traducir al español el *Currículo Creativo* la tomamos a raíz de que el Departamento de Familias de Puerto Rico nos contactara. Deseamos agradecerle a Paula Cedeño Rodríguez por su apoyo y estímulo en la producción de esta edición.

El formato y el diseño de esta tercera edición del *Currículo Creativo* han sido mejorados sustancialmente gracias a la colaboración de varias personas de gran talento: Jennifer Barrett O'Connell, quien ilustró el currículo; Elisabeth Glover Hudgins, quien diseñó la diagramación y la portada; David Riley, quien nos ayudó a concebir una nueva organización del libro; y Debra Al-Salám, quien coordinó la producción.

A éstas personas y a todos los que contribuyeron a convertir el *Currículo Creativo* en una realidad, les estaré siempre agradecida.

CONTENIDOS

Marco de Referencia del *Currículo Creativo* x

Introducción 1

Parte I: Planificación del programa 3

Filosofía y teoría del *Currículo Creativo* 5
Metas y objetivos 11
El entorno o ambiente de aprendizaje 14
Cómo atender las necesidades individuales de los niños 19
El horario y las rutinas 37
Organización del aprendizaje infantil 44

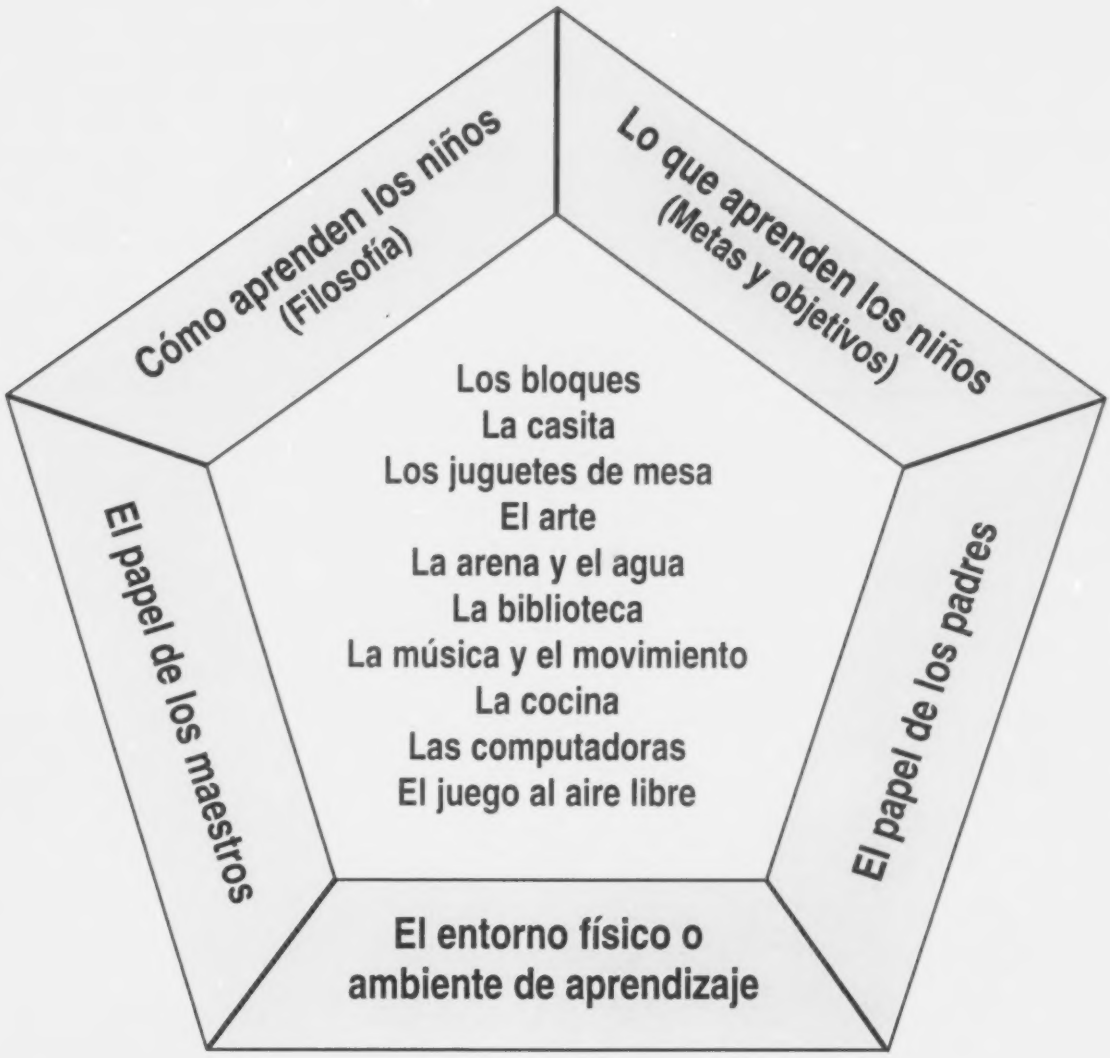
Parte II: Areas de interés 73

Los bloques 75
La casita 109
Los juguetes de mesa 137
El arte 161
La arena y el agua 201
La biblioteca 223
La música y el movimiento 251
La cocina 273
Las computadoras 301
El juego al aire libre 331

Apéndices 363

A. Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil 365
B. Glosario 387

Marco de referencia del *Currículo Creativo*



BEST COPY AVAILABLE

Introducción

¿En qué consiste un currículo para educación preescolar? A este interrogante se ofrecen diversas respuestas. Algunos lo definen como un libro de actividades que indica qué, cuándo y cómo se les debe enseñar a los niños. Otros dicen al respecto, "el currículo es todo": un maestro de preescolar sólo tiene que tener en cuenta los intereses de los niños y construir a partir de lo que suceda diariamente.

Enseñarle a niños pequeños es un proceso de creatividad, que puede ubicarse entre estos dos extremos. Los maestros de preescolar no tienen que seguir un modelo de enseñanza prescrito, como les sucede a quienes les enseñan a adultos una clase de biología o de historia. Pero tampoco pueden limitarse a reaccionar ante lo que suceda cada día, sin ningún objetivo o plan en mente. En cambio, los maestros de preescolar dependen de un marco de referencia curricular que establezca, tanto la filosofía, las metas y los objetivos para los niños, como guías para los maestros que tengan en cuenta todos los aspectos del desarrollo infantil: socio-emocional, cognoscitivo y físico. Un currículo para educación preescolar le sirve de marco de referencia a aquello que suceda en un ambiente planificado y en el que los niños interactúan con diversos materiales, con compañeros y con adultos. Su principal objetivo de enseñanza es ayudar a los niños a utilizar su medio ambiente de una manera productiva y a que se vean a sí mismos como aprendices capaces. Es decir, como individuos que están desarrollando destrezas, así como la capacidad de comprensión que los capacitará para entender el mundo y tener éxito en él.

Enseñarle a los niños en el contexto descrito exige espontaneidad. En otras palabras, requiere de habilidad para observar y aprovechar las oportunidades cotidianas, para ayudarles a resolver problemas, a explorar objetos nuevos y a encontrar respuestas a sus interrogantes. Requiere, además, que los maestros piensen constantemente y tomen decisiones respecto a las siguientes dudas:

- ¿Intervenir o no hacerlo, y dejar que el niño trate de resolver un problema?
- ¿Qué preguntas hacerle al niño para que pueda pensar en una solución?
- ¿Estará preparado el niño para utilizar los materiales, o se sentirá frustrado?
- La distribución y organización del salón de clase, ¿serán funcionales, o será necesario hacer cambios?

Existe unanimidad entre los expertos con respecto a que un buen currículo para niños debe adecuarse a su nivel de desarrollo.* Esto significa que la calidad del programa la definirá, en gran medida, el ambiente de aprendizaje, las actividades y la interacción, aspectos fundamentales que a su vez, deben basarse en la comprensión del maestro de los niveles de desarrollo y en el conocimiento de cada niño. Las decisiones que tomen los maestros al planificar el currículo y al reaccionar de manera espontánea ante lo que suceda diariamente, se basarán—en consecuencia—en el conocimiento tanto del desarrollo infantil típico, como en lo que sepan sobre los intereses, habilidades, necesidades y origen de cada niño.

Para planificar adecuadamente, los maestros deben intentar responder a esta clase de interrogantes:

- ¿Qué puedo esperar de los niños en este nivel de desarrollo?
- ¿De qué manera aprenden mejor?
- ¿Qué se y qué necesito saber sobre cada niño, que me ayude a individualizar el programa?

* Ver Sue Bredekamp (ed.), *Developmentally Appropriate Practice in Programs Serving Children Birth Through Age 8* (Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 1986).

- ¿Qué actividades y materiales de aprendizaje son apropiados para cada niño?
- ¿Cómo puedo adaptar el ambiente y los materiales para los niños con impedimentos?
- ¿Qué papel desempeñarán en el programa los padres de cada niño?

Un currículo para educación preescolar eficaz ofrece respuestas a esta clase de preguntas, sirve como marco de referencia y les ayuda a los maestros a tomar decisiones apropiadas. Intrínsecos a éste marco de referencia se encuentran:

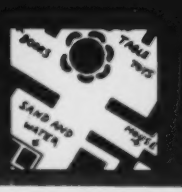
- ***Una filosofía***—los principios teóricos que guían el desarrollo y la práctica del currículo, incluyendo cómo se desarrollan los niños socio-emocional, cognoscitiva y físicamente.
- ***Unas metas y objetivos***—las destrezas, actitudes y niveles de comprensión que deseamos que los niños alcancen.
- ***El entorno o ambiente de aprendizaje***—una guía específica sobre la importancia de la organización del espacio y cómo seleccionar y disponer los materiales de manera que fomenten el desarrollo de la confianza, la independencia y la iniciativa.
- ***El papel del maestro***—una clara definición de estrategias para la enseñanza que estimulen el crecimiento y el aprendizaje.
- ***El papel de los padres***—el compromiso a la labor compartida entre padres y maestros, fundamental para el crecimiento y el aprendizaje infantil.

El *Currículo Creativo* les ofrece a los maestros la guía, la base y la libertad de ser creativos y receptivos con los niños. Debido a que los pequeños aprenden de sus interacciones con el medio ambiente, el fundamento del *Currículo Creativo* es un ambiente cuidadosamente organizado y enriquecido. Al utilizar el medio, es de crucial importancia: comprender el potencial de los diversos materiales para realzar el aprendizaje y saber cómo dichos materiales se adecuan a las necesidades de desarrollo de los niños. Al enfocarse en el proceso de desarrollo de cada niño, el *Currículo Creativo* ofrece un ambiente ideal para cualquier niño; incluso, para aquellos con impedimentos.

El *Currículo Creativo* hace énfasis en las áreas de interés o de juego. En él se describe en detalle, tanto lo que aprenden los niños y cómo lo hacen, como el papel que deben desempeñar los maestros al hacer uso de cada una de las siguientes áreas de interés, con el fin de facilitar dicho desarrollo:

- Los bloques
- La casita
- Los juguetes de mesa
- El arte
- La arena y el agua
- La biblioteca
- La música y el movimiento
- La cocina
- Las computadoras
- El juego al aire libre

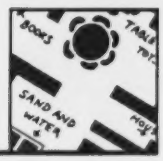
El *Currículo Creativo* fomenta la creatividad de niños y maestros. Ser creativo significa tener ideas nuevas, obtener información haciendo preguntas, aprender mediante el ensayo y el error y beneficiarse a partir de los errores. La creatividad de los niños se fomenta en un ambiente que los estimule a poner a prueba sus ideas y a arriesgares a cometer errores. Asimismo, la creatividad de los maestros se apoya en un marco curricular que los estimule a ser innovadores y receptivos con los niños. Al enfocarse en ambos—niños y maestros—el *Currículo Creativo* provee un programa de acción detallado para desarrollar un ambiente educativo en el que los pequeños puedan tener éxito.



Parte I
PLANIFICACION DEL PROGRAMA

I.	**Filosofía y teoría del *Currículo Creativo***	**5**
	Cómo se desarrollan los niños social y emocionalmente	5
	Cómo aprenden los niños a pensar	6
	Cómo se desarrollan los niños físicamente	8
	La influencia de la cultura	10
II.	**Metas y objetivos**	**11**
	El desarrollo socio-emocional	11
	El desarrollo cognoscitivo	12
	El desarrollo físico	13
III.	**El entorno o ambiente de aprendizaje**	**14**
	Creación de las áreas de interés	14
	Evaluación de la eficacia de las áreas de interés	15
	Los mensajes del entorno o ambiente de aprendizaje	16
	Identificación de problemas relacionados con la organización del salón	18
IV.	**Cómo atender las necesidades individuales de los niños**	**19**
	Comprensión de las necesidades básicas de los pequeños	19
	La detección de problemas en el preescolar	21
	La evaluación continua	22
	Utilización de la información obtenida para lograr la individualización	24
	Cómo propiciar que los niños se lleven bien con los demás	25
	Inclusión en el programa de niños con impedimentos	31
	Como responder a la diversidad lingüística y cultural	36
V.	**El horario y las rutinas**	**37**
	El horario diario	37
	La hora del círculo	39
	Los momentos de transición	40
	Las horas de comer	41
	Las horas de descanso	42

VI.	**Organización del aprendizaje infantil**	**44**
	Cómo garantizar el éxito académico	44
	El papel del juego en el *Currículo Creativo*	45
	El surgimiento de la lecto-escritura	49
	El surgimiento del pensamiento matemático	50
	El surgimiento del pensamiento científico	53
	La utilización de temas en el *Currículo Creativo*	56
	Cómo propician los maestros el aprendizaje en todas las áreas interés	59
	La planificación en el *Currículo Creativo*	61
VII.	**El papel de los padres en el *Currículo Creativo***	**66**
	Desarrollo del programa como una labor compartida	66
	La comunicación continua con los padres	67
	La participación de los padres en el programa diario	68
	Las reuniones con los padres	69
	Cómo compartir con los padres el *Currículo Creativo*	71



I. Filosofía y teoría del *Currículo Creativo*

El *Currículo Creativo* tiene como fundamento tanto la filosofía educativa como la teoría y práctica de la misma. Principalmente, tiene por fundamento y amplía, las etapas del desarrollo socio-emocional propuestas por Erik Erikson, las teorías de Jean Piaget sobre cómo piensan y aprenden los niños, los principios del desarrollo físico y las influencias culturales.

Cómo se desarrollan los niños social y emocionalmente

Las teorías de Erik Erikson ofrecen un marco de referencia útil para la comprensión del desarrollo socio-emocional de los niños. Erikson definió ocho etapas de crecimiento socio-emocional que van desde la infancia hasta la vejez. En cada etapa, las personas se enfrentan a circunstancias socio-emocionales particulares que deben ser atendidas. De cómo se manejen tales situaciones depende el desarrollo del carácter y la personalidad.

Por ejemplo, en la primera etapa de desarrollo, los niños aprenden a confiar o a desconfiar, de su entorno. Aquellos niños que reciben un cuidado amoroso y constante aprenden que pueden confiar en que se les alimente cuando tengan hambre, se les cambie cuando lo necesiten y se les consuele cuando se sientan mal. También aprenden que, aunque sus padres se marchen, regresarán. Este sentido de confianza, les brinda a los niños la seguridad necesaria para aventurarse por su cuenta. La independencia es producto de la confianza.

Durante los primeros años de infancia, los niños atraviesan tres de las ocho etapas del desarrollo socio-emocional. Durante ellas, los niños aprenden:

- a confiar en personas diferentes a sus familiares;
- a ganar independencia y autocontrol; y
- a tomar la iniciativa y hacerse valer de maneras aceptables socialmente.

Cómo contribuye el currículo a la confianza, la autonomía y la iniciativa

El *Currículo Creativo* les muestra a los maestros cómo responder positivamente en éstas tres etapas. La clase de ambiente que se describe, ayuda a que los niños desarrollen tanto el sentido de confianza como el de pertenencia. De esta forma, pueden sentirse seguros y motivados a explorar, no sólo los objetos, sino también sus relaciones con otros niños y con los adultos. Los niños se sienten importantes y valorados cuando los demás los escuchan, les prestan atención a sus ideas y les permiten expresarse.

El ambiente estimula tanto la autonomía como el autocontrol. En él, los niños aprenden a expresar sus sentimientos de maneras aceptables y adecuadas socialmente. Cuando se les estimula a tomar decisiones por sí mismos, experimentan la sensación de control de sus vidas. Además, aprenden que lo que dicen y hacen es importante y afecta a los demás.

En este tipo de ambiente también se estimulan la competencia y la iniciativa. Los maestros pueden dar origen al éxito y minimizar la frustración de los niños al establecer expectativas de comportamiento claras y apropiadas para la edad y al permitirles saber lo que esperan de ellos. Las preocupaciones de los niños por hacer las cosas "bien", disminuyen cuando se les estimula a aprender de sus errores, a explorar y a arriesgarse.

El *Currículo Creativo* incrementa el desarrollo socio-emocional de los niños, de las siguientes maneras:

- ***Los niños desarrollan su sentido de confianza cuando los maestros:***

  mantienen un horario consistente;
  llevan a cabo los planes anunciados y/o cumplen sus promesas;
  durante el día, establecen contacto con cada niño;
  hacen comentarios positivos acerca de los juegos de los niños.

- ***Los niños desarrollan su sentido de competitividad cuando los maestros:***

  estimulan y valoran sus juegos;
  les ofrecen juguetes apropiados para su nivel del desarrollo;
  les ofrecen materiales que refuercen y -a la vez- desafíen sus habilidades;
  premian sus esfuerzos;
  les ayudan a canalizar sus frustraciones; y,
  los estimulan a terminar aquello que emprenden.

- ***Los niños desarrollan su iniciativa cuando los maestros:***

  les ofrecen suficientes oportunidades de expresarse creativamente;
  les permiten explorar el entorno libremente;
  les permiten ensuciarse al jugar con agua y arena, o en las actividades artísticas;
  los estimulan a jugar a pretender o representar situaciones imaginarias;
  les permiten trabajar en forma independiente; y,
  propician que se arriesguen y busquen, por sí mismos, soluciones a los problemas.

En resumen, el *Currículo Creativo* contribuye a que los maestros reconozcan la interrelación existente entre los niveles del desarrollo socio-emocional, cognoscitivo y físico de los niños.

Cómo aprenden los niños a pensar

Los niños aprenden por medio de la práctica. Es decir, que mediante la interacción con el mundo que los rodea, intentan descifrarlo. Aprenden, observando aquello que sucede al interactuar con los objetos y con las demás personas. Y, dado que se involucran espontáneamente en actividades tales como construir con bloques, pintar o dramatizar (juego imaginario), la información que adquieren la añaden a aquello que ya saben, lo que a su vez, genera una mayor comprensión; los niños aprenden conceptos simples que luego utilizan para comprender otros más complejos.

El pensamiento concreto y literal

Al comienzo, los niños ven el mundo de una manera concreta, pero a medida que crecen cambian dicha visión. Lo que saben en determinado momento, depende de las primeras experiencias que tengan. Al interactuar con su entorno inmediato (dentro y fuera de casa) y con su medio social (otros niños y adultos), los niños amplían constantemente su marco de referencia.

Para los pequeños, todo es concreto y literal:

- Un niño de tres años le dice a su madre: "Hoy fuimos a caminar y buscamos señales de invierno, pero yo sólo vi una señal de PARE".

- Un padre leyendo a su hijo de cuatro años: ... y luego, por haberle tomado del pelo a la maestra, Juanito fue castigado. El niño incrédulo le pregunta: ¿Juanito hizo eso? ¿Tomó su pelo?

Las conclusiones acerca de las causas y efectos también tienen orígenes concretos:

- Un niño de tres años comenta: "Hoy vamos a comer pescado porque la maestra llegó tarde. Siempre que la maestra llega tarde comemos pescado".
- Un niño de cuatro años nota que una tarde, su amigo no come helado. Esa noche, su amigo se enferma. Al día siguiente, cuando le ofrecen helado, responde: "Si quiero, porque si no lo como, me enfermaré como Juan".

En cada caso, el pequeño ha notado ciertos eventos y los ha interpretado, en su intento de descifrar el mundo.

El aprendizaje y el entorno

El *Currículo Creativo* se basa en las teorías de Piaget sobre el desarrollo infantil. Piaget creía que los niños aprenden a través de la exploración activa de su medio ambiente desde que son bebés. Al agarrar, hacer rodar, golpear, oler, succionar y gatear alrededor, y por encima de lo que encuentran, los bebés y los "toddlers" descubren que los objetos tienen peso, volumen, color y textura.

Durante los años de preescolar y kindergarten, los niños amplían lo que han aprendido en sus primeras exploraciones. A medida que su aprendizaje aumenta, el ambiente en que dicho aprendizaje tiene lugar, juega un papel fundamental. Entre más variado sea dicho entorno, serán mayores las oportunidades que los niños tendrán de aprender mediante la interacción con los objetos y las personas. En consecuencia, el papel del maestro es crear un ambiente de aprendizaje que los invite a observar, a ser activos, a tomar decisiones y a experimentar.

El desarrollo del lenguaje

El lenguaje comienza a desarrollarse durante los primeros meses de vida. Desde que los niños son bebés responden al lenguaje de su mundo. Escuchan los sonidos a su alrededor y notan las diferencias de duración, ritmo y tono; los bebés necesitan escuchar muchísimo lenguaje oral, antes de desarrollar el suyo. Los pequeños comienzan a producir sus propios sonidos alrededor de los 3 ó 4 meses; alrededor de los 9 a 12 meses intensifican el balbuceo; y, entre los 10 y los 15 meses, la mayoría puede comprender y responder a un gran número de palabras. Ellos comienzan a nombrar a los objetos y a las personas de su mundo, "carro", "papi" y, es probable, que llamen "gua-guau" a todos los animales de cuatro patas. Los niños comienzan a construir frases uniendo dos palabras para describir acciones ("guau corre", "pelota mía"). Muy pronto, aprenden a utilizar adjetivos ("pelota mía grande") y negaciones ("no quiere sopa"). Y, gradualmente, al escuchar cómo utilizan las palabras los demás niños y los adultos, los pequeños expanden su vocabulario.

Como se mencionó anteriomente, los niños en edad preescolar complementan lo que aprenden mediante sus experiencias iniciales. Hacen uso de las palabras para simbolizar personas, objetos, movimientos, ideas y sentimientos; y desarrollan la capacidad de hablar sobre lo que observan y experimentan, a medida que exploran su mundo. El medio de los niños se amplía y enriquece en la medida en que ellos comienzan a comprender a los demás y a expresar sus ideas de manera más eficaz.

Sin embargo, el mundo que conocen por medio del lenguaje tiene sentido—únicamente—si las palabras están asociadas a experiencias de la vida real. Los niños deben entrar en contacto con el mundo del que oyen hablar para que puedan comprender aquello que se dice.

Aprender a clasificar

Durante los primeros años, los niños también comienzan a pensar en términos de clases, números y relaciones. Al agrupar objetos, lo hacen basándose en uno o más esquemas de clasificación:

- clasificaciones descriptivas (según el tamaño, color, forma, u otro atributo del objeto);
- clasificaciones genéricas (categorías generales tales como animales, vehículos o plantas); y,
- clasificaciones relacionales (según la función; o por asociación, como plato y taza, o bombero y carro de bomberos).

Estas agrupaciones se llevan a cabo, a medida que los niños manipulan objetos reales y hablan sobre sus acciones. La habilidad para clasificar y organizar información es una destreza fundamental del pensamiento, que les permite darle sentido a sus experiencias. Sus primeros esfuerzos por comprender cómo se relacionan las cosas, tal vez no sean siempre acertados, pero sus ideas revelan su proceso de pensamiento. Por ejemplo, cuando un niño le dice al padre de un amigo: "Ud. no puede ser policía, usted es un papá", podemos saber que—según él—aquellas personas clasificadas como "papás" no pueden pertenecer, simultáneamente, al grupo de los llamados "policías".

Desarrollo de las destrezas del pensamiento abstracto

Mediante el desarrollo del lenguaje y de la habilidad para pensar en términos de clases, números y relaciones, los niños adquieren las bases de destrezas tan abstractas como leer, escribir y utilizar computadoras. A medida que hacen uso del lenguaje, simbolizan y clasifican, los pequeños requieren de muchas oportunidades de jugar con objetos reales. Al respecto, el Currículo Creativo hace énfasis en que los niños manipulen directamente los objetos para poder construir un repertorio de experiencias. El currículo les ofrece a los maestros un enfoque para ayudarles a los niños a solucionar problemas, en la medida en que, le ofrece a cada niño estrategias para cuestionar y obtener información. Los niños hábiles para solucionar problemas están mejor preparados para ser parte de nuestro mundo -cada vez más complejo- pues es probable que tengan una forma de pensar más flexible y que sean capaces de probar diversas estrategias para intentar resolverlos.

Cómo se desarrollan los niños físicamente

En la educación infantil a veces se da por hecho el desarrollo físico infantil. Se asume que los niños progresen a lo largo de una secuencia predecible de etapas y que adquieran, también, destrezas predecibles. Esto es válido, pero hasta cierto punto, ya que diversos factores pueden acelerar o retardar el desarrollo físico.

El desarrollo físico normal se basa en una buena salud, una nutrición apropiada y un ambiente seguro. La nutrición apropiada, que comienza en los meses prenatales, es vital para el desarrollo tanto físico como mental. Durante sus primeros años, los niños necesitan una alimentación bien balanceada, así como meriendas ("snacks") con un alto contenido nutritivo y bajas en grasa, sal y azúcar.

Diversos problemas de salud se pueden detectar a tiempo mediante un proceso de evaluación. Por eso, para asegurar un crecimiento óptimo, las incapacidades o los retrasos del desarrollo y las condiciones crónicas tales como: alergias, la mala postura o la fatiga constante (anormal) -que afectan el desarrollo- deben ser diagnosticadas y tratadas a tiempo. Finalmente, un ambiente seguro es prerequisito para propiciar el desarrollo físico normal. Los niños necesitan espacio dentro y fuera de la casa para poner a prueba—sin riesgo de peligro—sus destrezas recién adquiridas.

A medida que los pequeños crecen, sus músculos se desarrollan y maduran. En consecuencia, ellos son capaces de realizar acciones cada vez más refinadas y complejas. Tanto el desarrollo motriz grueso como el desarrollo motriz fino son importantes. Generalmente, el desarrollo motriz grueso ocurre antes que el desarrollo motriz fino.

El desarrollo motriz grueso

La motricidad gruesa implica el uso de los músculos más grandes del cuerpo. A la mayoría de los niños les encanta correr, saltar, lanzar, atrapar, trepar, cargar, halar y balancearse. Este tipo de actividades les permite utilizar y refinar su motricidad gruesa de una manera natural. Cuando están listos para desarrollar una nueva destreza, ellos requieren de muchas oportunidades para ponerla a prueba una y otra vez.

Acorde con el *Currículo Creativo*, los maestros estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa al proveerles a los niños, no sólo un espacio y equipo seguros, sino tiempo suficiente para que pongan en práctica sus destrezas. Al ofrecerles a los niños estímulo, orientación y refuerzo por sus esfuerzos y logros, los maestros crean un ambiente en el que los pequeños se sienten inspirados a participar en actividades que requieren destrezas físicas.

El desarrollo motriz fino

El desarrollo motriz fino requiere del uso de los músculos pequeños, tales como los de la muñeca y la mano. En consecuencia, el refinamiento y la coordinación de dichos músculos es crucial para escribir. Entre las actividades apropiadas para desarrollar la motricidad fina se incluyen: construir torres con bloques, moldear plastilina o barro, utilizar tijeras o pinzas, ensartar cuentas, introducir palitos en tableros perforados, dibujar con crayolas o marcadores y pintar.

Por lo general, a medida que los niños logran controlar sus músculos pequeños y aprenden a coordinar sus movimientos, sus dibujos reflejan sus destrezas. Ellos comienzan rayando y haciendo trazos en papel. Luego, hacen círculos, líneas y curvas, y después, combinan éstas formas. Gradualmente, dichas formas les recuerdan algo y comienzan a nombrar lo que dibujan, cada vez más, sus dibujos se parecen a los objetos reales y a las personas. Y, es posible, que experimenten con las letras. La mayoría de los niños puede escribir su nombre a la edad de cinco años.

En el *Currículo Creativo* se ilustra cómo pueden los maestros organizar el espacio y planificar actividades que les permitan a los niños desarrollar y poner en práctica sus destrezas de motricidad fina, en tanto que se aprestan e interesan por aprender.

Importancia del desarrollo físico

El *Currículo Creativo* les ofrece a los maestros una guía para que los niños desarrollen destrezas físicas importantes para las futuras tareas del aprendizaje. Por ejemplo, cuando los niños ensartan cuentas, alinean conchas marinas en una caja de arena/arenera o utilizan cierres, refinan la coordinación ojo-mano, la motricidad fina y el sentido de dirección. El desarrollo de éstas destrezas físicas le sirve de base a las habilidades cognoscitivas de la lectura, la escritura y las matemáticas.

El desarrollo físico también afecta el desarrollo socio-emocional de los niños. A medida que ellos aprenden lo que sus cuerpos pueden hacer, adquieren confianza en sí mismos. Entre más pueden hacer, más gustosamente intentan realizar tareas nuevas desafiantes. Esta actitud positiva significa que los niños sienten mayor gusto al intentar poner a prueba destrezas físicas nuevas sin el temor a fracasar. Además, esta clase de logros les permite desarrollar una actitud positiva respecto a su crecimiento y al aprendizaje en otras áreas.

Las teorías que definen cómo aprenden los niños y cómo se desarrollan socio-emocional, cognoscitiva y físicamente son esenciales para lograr diseñar y poner en práctica un currículo de desarrollo apropiado. Por ende, aquellos maestros familiarizados con la teoría del desarrollo, están más capacitados para tomar decisiones adecuadas al planificar las actividades de los pequeños.

La influencia de la cultura

Los niños crecen en familias. Sus familias, a su vez, pertenecen a barrios, comunidades y a variados grupos culturales que incluyen—pero no exclusivamente—raza, grupo étnico, religión, clase social y género. Para conocer a un niño, los maestros deben comprender las influencias culturales que se entretejen en todos los aspectos de la vida del niño. Entre mayor sea la diferencia entre la cultura del niño y la del maestro, más importante será que el maestro sepa cómo la cultura afecta tanto el comportamiento del niño, como sus patrones de comunicación y sus expectativas.

La cultura se refiere a una serie de creencias, actitudes, presuposiciones, reglas de comportamiento y expectativas acerca de las personas y los eventos que influyen en cómo interpretamos nuestras experiencias y nos relacionamos con los demás. Las influencias culturales pueden observarse a través de nuestras palabras, actos, posturas, gestos, tonos de voz; de la manera en que manejamos el tiempo, el espacio y los materiales; de la forma en que criamos a nuestros hijos; y de cómo trabajamos y jugamos. Cuando los maestros comprenden la cultura materna de los niños a quienes les enseñan, la cultura de los diversos grupos étnicos representados en su salón y la cultura de las comunidades en que viven los niños—así como la cultura prevalente o en la cual viven—están en capacidad de construir una imagen más precisa y detallada de los niños mismos y de su manera de relacionarse con los demás. Sabemos, sin embargo, que no es posible que los maestros aprendan acerca de todos los factores culturales que influyen en los niños con quienes trabajan cada año. Pero, los maestros pueden ser receptivos a las múltiples formas en que la cultura influye en los niños.

Dado que la cultura es una parte integral de la vida de los niños, la cultura debe ser, asimismo, una parte integral del currículo. Una forma de incorporar la cultura en el currículo es hacer que el ambiente de la clase y las actividades de aprendizaje reflejen los orígenes y las experiencias de los niños. El aprendizaje significativo comienza con las experiencias inmediatas de los niños en su entorno: familia, idioma, barrio. El conocimiento previo de los niños se va ampliando a partir de aquello con lo que se familiarizan.

Los principios multiculturales de Head Start nos recuerdan que la vida de todos los individuos está enraizada en la cultura. Además, que todo individuo tiene derecho a mantener su propia identidad, incluido el uso de la lengua materna, a la vez que aprende inglés y adquiere las destrezas necesarias para funcionar en nuestra diversa sociedad. La fuente principal de recursos para planificar un programa relevante culturalmente, la constituyen los grupos culturales representados en la clase. Con gran frecuencia, hemos cometido el error de ignorar la cultura tras la justificación que "básicamente, todos somos iguales". En otros casos, hemos tratado el concepto de cultura de manera muy superficial, al enfocar únicamente la comida, el vestido y las festividades que se atribuyen a las diversas culturas. Sin embargo, no se debe ignorar la cultura de los niños ni se le debe tratar como un evento especial. Es muy importante que los maestros eviten los estereotipos y ayuden a los niños a reconocer y a apreciar, tanto las similitudes como las diferencias entre las personas. En conclusión, ya que la cultura y la familia constituyen la base del desarrollo social y emocional de los niños, los maestros deben ser conscientes y respetuosos del papel de la cultura, al tratar de definir a cada niño en forma particular.

II. Metas y objetivos

Para diseñar y poner en práctica un currículo de preescolar, unas metas y unos objetivos bien definidos son una herramienta de planificación de gran importancia y utilidad para los maestros. Mediante las metas y objetivos, se establecen los logros que se esperan de los niños. Además, ofrecen una forma de evaluar el crecimiento de cada uno de ellos durante el año. Y, proveen una manera de calificar la eficacia del currículo mismo.

Unas metas y objetivos claros originados en una filosofía, así como en la teoría, le ayudan al maestro a saber qué se propone con cada actividad y cómo llevarla a cabo. Por ejemplo, una de las metas del desarrollo socio-emocional es adquirir y manifestar comportamientos cooperativos o sociables. Con ello en mente, usted puede:

- organizar el ambiente de aprendizaje para que los niños puedan trabajar en grupos pequeños exitosamente;
- propiciar que los niños aprendan a compartir y a turnarse, haciendo uso de materiales duplicados y de listas de espera o relojes con timbre (cronómetros); de manera que los niños perciban en forma concreta cuando tendrán su turno;
- hacer un cuadro de las labores y pegarlo a la vista de todos; para que cada niño tenga la responsabilidad de encargarse del salón de clase; y,
- ayudar a los niños a resolver sus desacuerdos para que aprendan a negociar y solucionar sus problemas.

A continuación, se presenta una serie de metas y objetivos específicos propuestos para niños entre los tres y los cinco años de edad que participan en uno de los programas en que se utiliza el *Currículo Creativo*. No debe esperarse que todos los niños alcancen—durante los años de preescolar y kindergarten—todos los objetivos incluidos; ya que existen enormes diferencias respecto al desarrollo que son perfectamente normales. Estas metas y objetivos se ofrecen como indicadores para aquellos maestros que estén poniendo en práctica el *Currículo Creativo*. Y, si se cree necesario, pueden modificarse o ampliarse.

Metas y objetivos del desarrollo socio-emocional

- ***Experimentar el sentido de autoestima:***

  identificarse como miembro de una familia y de un grupo cultural específicos
  sentirse orgulloso de la herencia y de la historia propia
  demostrar confianza en las habilidades que se están adquiriendo
  demostrar mayor autonomía/independencia
  defender sus derechos

- ***Expresar una actitud positiva respecto a la vida:***

  demostrar confianza en los adultos
  ser capaz de separarse de los padres
  demostrar interés y participar en las actividades de la clase
  participar con facilidad en actividades rutinarias

- ***Demostrar un comportamiento cooperativo y sociable:***

  procurar la compañía de otros niños y adultos
  comprender y respetar las diferencias

aceptar la responsabilidad de encargarse del salón de clase
ayudar a quien lo necesite
respetar los derechos de los demás
compartir los juguetes y los materiales
trabajar cooperativamente con otros para llevar a cabo alguna actividad
solucionar los conflictos de manera constructiva

Metas y objetivos del desarrollo cognoscitivo

- ***Adquirir destrezas de aprendizaje y de resolución de problemas:***

  demostrar el interés en explorar
  formular y responder preguntas
  expresar la curiosidad y el deseo de aprender
  hacer uso de destrezas de planificación
  observar y hacer descubrimientos
  encontrarle a los problemas más de una solución
  aplicar la información y la experiencia en contextos nuevos
  hacer uso de la creatividad y la imaginación
  persistir en lo que se emprenda

- ***Incrementar las destrezas del pensamiento lógico:***

  clasificar objetos según su similitud o diferencia
  agrupar objetos que vayan juntos
  recordar una secuencia de eventos (Ej: primero, segundo, último)
  organizar objetos en serie (Ej: de menor a mayor)
  reconocer modelos/patrones y ser capaz de repetirlos
  incrementar el reconocimiento de la relación causa-efecto

- ***Adquirir conceptos e información que conduzcan a una mayor comprensión del mundo inmediato:***

  demostrar el reconocimiento de nociones temporales (Ej: ayer, hoy, mañana)
  identificar nombres de objetos y eventos
  comparar (Ej: más/menos, más grande/más pequeño, más alto/más bajo)
  hacer uso del lenguaje para describir características de objetos (Ej: colores, formas)
  identificar los papeles que desempeñan las personas en la sociedad
  identificar las relaciones espaciales entre los objetos (arriba, adentro de, debajo)
  contar en secuencia correcta y aparear uno a uno

- ***Demostrar destrezas al jugar a pretender o dramatizar:***

  asumir un papel imaginario
  pretender o dramatizar mediante el uso de objetos
  representar diferentes situaciones
  mantenerse en el juego iniciado
  interactuar con otros niños

- ***Incrementar las destrezas de la comunicación verbal:***

  recordar las palabras de una canción o juego de cantar y usar los dedos ("finger play")
  seguir instrucciones sencillas

utilizar el lenguaje para expresar ideas y sentimientos
hablar con otros niños durante las actividades diarias
inventar historias
participar en conversaciones en grupo

- ***Desarrollar las destrezas iniciales de la lectura:***

  adquirir el gusto por los libros
  escuchar un cuento y explicar lo que sucedió
  demostrar conocimiento de cómo utilizar los libros (Ej: al pasar las páginas)
  reconocer las ilustraciones y los textos de las páginas

- ***Desarrollar las destrezas iniciales de la escritura:***

  hacer dibujos cada vez más representativos
  imitar letras y números reconocibles
  reconocer nombres escritos
  nombrar imágenes tales como fotografías o dibujos
  demostrar interés en utilizar la escritura con algún propósito (por ejemplo: hacer señales, enviar cartas

Metas y objetivos del desarrollo físico

- ***Incrementar la motricidad gruesa:***

  hacer uso de la motricidad gruesa confiadamente
  subir y bajar escaleras
  correr controlando la dirección y la velocidad
  saltar por encima de objetos, o desde ellos, sin caerse
  utilizar los músculos grandes para mantener el equilibrio (Ej: en la punta de los pies, o en un solo pie)
  atrapar una pelota o una bolsa rellena de granos ("bean bag")
  lanzar un objeto en la dirección deseada
  subirse y conducir un triciclo
  trepar y descender de los juegos al aire libre sin caerse

- ***Incrementar y refinar la motricidad fina:***

  coordinar el movimiento ojo-mano (Ej: armar rompecabezas, partir objetos)
  utilizar los músculos pequeños para finalizar tareas (Ej: al armar o ensartar)
  utilizar los músculos pequeños para realizar tareas autónomamente (Ej: vaciar, cerrar cierres)
  usar los utensilios para pintar y escribir con mayor control e intencionalidad

- ***Hacer uso de todos los sentidos para aprender***

  demostrar habilidad para distinguir sonidos
  demostrar habilidad de discriminación visual
  discriminar según el olor y el sabor
  distinguir diferencias de textura

Tomados en conjunto, las metas y objetivos incluidos en éstas tres áreas del desarrollo constituyen la base del *Currículo Creativo*. Por ocuparse del crecimiento socio-emocional, cognoscitivo y físico de los niños, el *Currículo Creativo* ofrece un enfoque integral del desarrollo eficaz para el aprendizaje.

III. El entorno o ambiente de aprendizaje

El entorno o ambiente nos afecta a todos. A tal punto, que afecta la manera como nos sentimos y cuán a gusto estamos, así como la manera en que nos relacionamos y realizamos aquello que emprendemos.

Para los pequeños, el ambiente físico es primordial. El tamaño del salón y las áreas de juego exteriores, el color de las paredes, la clase de muebles y de piso, la cantidad de luz y el número de ventanas, todo influye en su aprendizaje. Al respecto, es mucho lo que usted puede hacer para crear un ambiente interesante y estimulante para los pequeños. Un espacio (interior y exterior) bien distribuido y organizado, será la base para lograr las metas que usted se proponga que los niños alcancen.

Creación de las áreas de interés

Un salón para niños pequeños será más beneficioso, en la medida en que tenga unas áreas de interés—claramente definidas y bien equipadas—organizadas de manera que propicien la independencia, estimulen la toma de decisiones y los inviten a participar. Dividir el salón según áreas de interés, permite ofrecerles alternativas claras a los niños. Establecer áreas para los libros, para los juguetes de mesa, o para el arte, les brinda la oportunidad de jugar tranquila y sosegadamente. En cambio, las áreas para las dramatizaciones, para construir con bloques, para la carpintería, o para hacer uso de la motricidad gruesa, les dan a los niños opciones de jugar de manera más activa.

Para distribuir las áreas de interés, tenga en cuenta lo siguiente:

- Separe las áreas silenciosas de las ruidosas (los bloques y la casita en un área; la biblioteca y los juguetes de mesa, en otra).
- Defina cada área claramente, mediante estantería (anaqueles) y muebles.
- Exhiba los materiales a una altura accesible a los niños, de manera que puedan ver qué opciones tienen.
- Separe los materiales de los niños, de los de los maestros.
- Ubique las áreas de una manera lógica, cerca a los materiales necesarios (Ej: el área de arte cerca al agua).
- Confirme que los maestros puedan ver todas las áreas sin obstáculo.
- Incluya un sistema de tránsito que evite que los niños se interrumpan unos a otros constantemente.

En el *Currículo Creativo,* por lo general, el ambiente incluye espacio que permita llevar a cabo las siguientes actividades:

- Juego con bloques
- La casita
- Los juguetes de mesa
- El arte
- La arena y el agua
- La biblioteca
- La música y el movimiento
- El juego al aire libre

Para enriquecer el programa-especialmente para aquellos niños un poco mayores-le sugerimos incluir espacio para: "La cocina" y "Las computadoras".

Con base en criterios actualizados para distribuir las áreas de interés, el siguiente plano ilustra cómo se puede distribuir un salón conforme al *Currículo Creativo.*

Evaluación de la eficacia de las áreas de interés

Para confirmar que las áreas de interés sean—efectivamente-ambientes de aprendizaje, es necesario observar y evaluar cómo las utilizan los niños. Usted puede observarlos durante su trabajo, mientras escogen las actividades que van a llevar a cabo. La observación continua—e informal—le permitirá saber cuáles materiales prefieren, cómo los utilizan y cómo se relacionan con sus compañeros. Con base en dicha información, usted podrá hacerle los cambios apropiados al ambiente de aprendizaje.

Tenga en cuenta los siguientes interrogantes:

Cómo seleccionan los niños las áreas de interés y los materiales

- ¿Cuáles son las áreas menos utilizadas durante las horas de trabajo?
- ¿Cuáles son las áreas y materiales utilizados con mayor frecuencia?
- Las áreas por las que transitan los niños , ¿les permiten jugar sin peligro?
- Los niños escogen diariamente, ¿los mismos materiales? ¿similares? ¿diferentes?
- ¿Los niños pueden encontrar y retornar los materiales por sí mismos?
- ¿Los niños manifiestan preferencias—en relación con su género o grupo étnico—al escoger los materiales o los juegos?

Cómo utilizan los niños los materiales

- Por lo general, ¿qué hacen los niños con los materiales que eligen?
- ¿Los niños están en capacidad de utilizarlos exitósamente?
- ¿Los utilizan en formas apropiadas y creativamente?
- ¿Qué clase de materiales parecen estimular el juego dramático (imaginario)? ¿el juego en grupo?

- Los diferentes niños, ¿juegan de manera diferente con los mismos materiales?
- ¿Cuáles materiales mantienen la atención de los niños por más tiempo?
- Durante el año, ¿cómo cambia la selección de los materiales?
- ¿Hay suficientes materiales para mantener el interés de los niños en forma significativa?
- ¿Los niños tienen cuidado con los materiales y los devuelven a su lugar?
- ¿Los materiales reflejan el origen y la vida familiar del niño?

Cómo interactúan los niños con sus compañeros y con los adultos

- ¿Cómo socializan los niños? ¿Se dirigen a los demás o esperan a ser invitados?
- ¿Cuáles niños juegan juntos con mayor frecuencia?
- ¿Cómo le piden ayuda a los adultos? ¿Y a sus compañeros?
- ¿Qué clase de juegos parecen estimular la cooperación? ¿Y el juego solitario?

Responder a esta clase de interrogantes le permitirá saber si sus áreas de interés son eficaces y si los niños están en capacidad de tomar decisiones y hacer elecciones autónomamente; utilizar los materiales de manera adecuada y creativa; mantenerse en una actividad por un tiempo definido; experimentar la sensación de logro al jugar en alguna de las áreas de interés; y, de tener cuidado con los materiales.

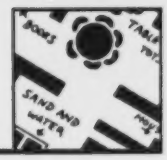
En cada uno de los módulos de las áreas de interés del *Currículo Creativo*, usted encontrará interrogantes específicos que debe tener en cuenta al observar cómo utilizan los niños cada área. Además, se incluyen sugerencias para enriquecer contínuamente el entorno o ambiente de aprendizaje, de manera que los niños se sientan motivados y alentados a aprender.

Los mensajes del entorno o ambiente de aprendizaje

Los diferentes materiales, así como la forma en que estén organizados en el salón, les transmiten a los niños mensajes importantes. Un salón atractivo, alegre y lleno de objetos interesantes les transmitirá el siguiente mensaje: "Este es un lugar agradable, en el que puedes explorar, sentirte seguro y aprender". Los maestros conscientes del poderoso efecto del ambiente de aprendizaje, están en capacidad de organizar los espacios interiores y exteriores para que les transmitan a los niños los mensajes que desean que reciban. A continuación, aparece una serie de sugerencias específicas para transmitirles a los niños mensajes positivos mediante el entorno inmediato.

Este es un buen lugar para estar en él

- Se utilizan en las paredes colores neutros (gris, blanco o crema), y los colores fuertes se usan para demarcar las áreas de interés o las secciones en la estantería o los anaqueles.
- Los muebles están limpios y bien cuidados.
- Los adornos en las paredes son, primordialmente, expresiones artísticas de los niños, expuestas de manera atractiva—y a su altura—y con espacios vacíos para evitar agobiarlos.
- Hay decoraciones tales como plantas (no venenosas), cojines forrados y manteles de colores.



Tú perteneces aquí

- Existe un espacio como un casillero o una canasta—con el nombre y/o la foto de cada niño—en el que puedan guardar sus objetos personales.
- Los muebles son pequeños y están bien cuidados.
- Las imágenes en las paredes y en los libros, como las fotografías y dibujos, así como en los materiales de aprendizaje, incluyen personas de diferentes orígenes étnicos, diversos niveles sociales y con impedimentos.
- Las expresiones artísticas de los niños se exhiben y se cuidan.
- Los materiales, los equipos y los muebles están adaptados para que los niños con impedimentos puedan tener acceso a todas las áreas del salón.
- Los materiales reflejan el origen y la vida familiar del niño.

Este es un lugar en el que puedes sentirte confiado

- Se ofrece un horario definido para que los niños aprendan el orden de los eventos que ocurren diariamente.
- El horario está ilustrado, de manera que los niños puedan "leerlo".
- Se ofrece consistencia mediante rutinas tales como comer, hacer la siesta e ir al baño.
- Los anaqueles están organizados, descongestionados y los materiales están marcados, de manera que los niños pueden encontrar lo que necesitan.

Puedes hacer muchas cosas en forma autónoma y ser independiente

- Los materiales están almacenados en estantería o anaqueles bajos; lo que anima a los niños a seleccionarlos y utilizarlos.
- Los materiales están organizados de manera lógica (el papel para pintar se encuentra cerca de las crayolas y marcadores; los palitos o estaquillas están cerca de los tableros perforados) y ubicados en las áreas en que vayan a utilizarse.
- Los anaqueles están marcados con siluetas que les muestran a los niños adónde colocar los juguetes y materiales.
- De ser posible, los rótulos y el material escrito, incluyen la lengua materna de los niños.
- Un cuadro de tareas ilustrado indica las responsabilidades de cada niño.
- Los espacios abiertos al aire libre animan a los niños a utilizar su cuerpo libremente.

Puedes alejarte y permanecer solo cuando lo necesites

- Algunas áreas pequeñas y silenciosas le dan cabida a uno o dos niños.
- Hay un cojín grande o un sillón suave en una esquina silenciosa del salón.
- Hay un tocadiscos o una grabadora y audífonos para escuchar individualmente.

Este es un lugar seguro para explorar y poner a prueba tus ideas

- Existen áreas silenciosas protegidas y definidas para llevar a cabo actividades en grupos pequeños (una mesa con tres o cuatro sillas rodeadas por estantería o anaqueles bajos con juguetes de mesa).
- Hay delantales o mandiles disponibles para proteger la ropa durante las actividades artísticas y los juegos con agua, de manera que los niños puedan expresarse sin temor a ensuciarse.

- Parte del espacio se conserva libre, delimitado, protegido y fuera de la vía por la que transitan los niños, para poder construir con los bloques.
- El área exterior está cercada y protegida.
- La organización atractiva de los materiales invita a los niños a utilizarlos.
- Los juguetes se rotan o alternan para que—con frecuencia—algo nuevo capte el interés de los niños.

Identificación de problemas relacionados con la organización del salón

Aunque usted haya organizado cuidadosamente el ambiente, no todo sucede siempre de acuerdo con lo planificado. A veces, no importa qué se haga, los niños parecen inquietos. Es posible que peleen por juguetes, deambulen, se distraigan con facilidad o utilicen los materiales con brusquedad. Aunque existen muchas razones posibles para que se den dichos comportamientos, la organización del salón de clase puede ser un factor que los afecte.

Cuando el comportamiento de los niños sea problemático, tenga en cuenta las sugerencias incluidas en el siguiente cuadro. Es posible que la organización del salón de clase afecte el logro de los objetivos que haya propuesto y que unos cuantos cambios hagan una diferencia sustancial. Debido a que el ambiente inmediato le sirve de escenario al aprendizaje y al éxito de los niños, la cuidadosa organización de los espacios, tanto interiores como exteriores, es un elemento básico del *Currículo Creativo* . El uso eficaz del espacio le brindará más tiempo para interactuar con los niños y para propiciar el aprendizaje.

COMPORTAMIENTO PROBLEMATICO	CAUSAS POSIBLES	COMO CAMBIAR EL ESPACIO
Correr en el salón.	Existe demasiado espacio abierto; el salón no está dividido en áreas más pequeñas.	Utilice estantería y muebles para dividir el espacio.
Pelear por los juguetes.	Hay pocos juguetes duplicados; se les pide a los niños compartirlos con mucha frecuencia.	Ofrezca juguetes duplicados; indíqueles a los niños cuándo será su turno (utilice un cronómetro, un reloj de arena, o una lista con los nombres de aquellos que esperen su turno).
Deambular alrededor; incapacidad para elegir actividades.	El salón está muy congestionado; las alternativas ofrecidas no son claras; no hay mucho para hacer.	Descongestione el salón y simplifique la organización del mismo y de los materiales. Ofrezca más opciones de actividades.
Fácil distracción; dificultad para continuar lo que se comienza y para terminarlo.	Las áreas son abiertas e indefinidas; los niños pueden ver todo lo que sucede en el salón.	Utilice anaqueles para definir las áreas, de manera que los niños no se distraigan con otras actividades.
Rudeza en la utilización de los materiales; los niños se niegan a recogerlos.	Los anaqueles están desordenados; la presentación de los materiales no obedece a ningún orden.	Establezca un lugar para cada cosa. Utilice letreros y/o siluetas para indicar el lugar correspondiente de los materiales.

IV. Cómo atender las necesidades individuales de los niños

Los niños a quienes usted les enseña son-primero que todo—individuos. Cada uno tiene sus intereses, experiencias, habilidades y necesidades individuales. Para lograr una enseñanza efectiva, los maestros de preescolar deben mantener presente siempre, tanto las dinámicas y necesidades del grupo, como las características y necesidades individuales de cada niño.

Un buen punto de partida lo constituye la comprensión del desarrollo infantil. Cuando el currículo se basa en el conocimiento sobre cómo se desarrollan y crecen los niños—social, emocional, cognoscitiva y físicamente—es más probable que las actividades, el espacio y el horario, así como las expectativas respecto al comportamiento y el aprendizaje sean apropiadas para los niños que integran el grupo. Cuando el currículo estimula a los maestros a respetar y a valorar las diferencias entre los niños—culturales, étnicas, lingüísticas, de género o según sus habilidades—y les ofrece la manera de evaluar las fortalezas, intereses y necesidades individuales, es más probable que el programa sea apropiado y sensible a cada niño. Esta forma de ocuparse de cada niño se conoce como individualización. En otras palabras, es la aplicación o práctica de una filosofía que reconoce, valora y planifica de acuerdo con las diferencias del desarrollo infantil, el ritmo en que ocurre el crecimiento y las diferentes experiencias de vida que cada niño traiga al programa.

Comprensión de las necesidades básicas de los pequeños

Al planificar un programa que atienda las necesidades individuales de cada niño, es necesario que los maestros tengan en cuenta el nivel de desarrollo en que se encuentren los pequeños al llegar. La "Jerarquía de necesidades" propuesta por Abraham Maslow ofrece un marco de referencia útil para evaluar las necesidades básicas de los niños.

JERARQUIA DE LAS NECESIDADES DE MASLOW

Tal como lo ilustra este esquema jerárquico, las necesidades "cognoscitivas" (el deseo de conocer, comprender y explorar) encabezan la lista. Para que un niño sea receptivo y se sienta interesado en aprender y explorar, se deben atender cuatro necesidades básicas. Dichas necesidades y su relevancia en la educación preescolar, se describen a continuación.

Necesidades fisiológicas: son las más primordiales para todas las criaturas. Los niños que llegan a la escuela con hambre, centran su atención en dicha hambre. Hasta que dicha necesidad no sea satisfecha, cualquier intento de enseñarle a un niño hambriento será en vano. Esta es una de las razones por las cuales en muchos de los programas de preescolar y de escolares, a los niños se les da desayuno, meriendas y almuerzo. Ya que, es posible que, muchos de ellos no reciban ninguna comida balanceada antes de llegar a la escuela.

Seguridad: se refiere a la necesidad de sentirse seguro, a salvo y fuera de peligro. Los niños que llegan a un ambiente desconocido necesitan sentir que es un lugar seguro. Como maestro, su papel es demostrarle a los niños que están protegidos y que ningún peligro les acecha mientras estén allí. El sentido de seguridad habilita a los niños a explorar y a dirigirse a los demás.

Pertenencia: después de sentirse seguro, es necesario sentirse aceptado y amado. Es posible que usted tenga en su clase, niños que crean no merecer ser amados ni aceptados. En su intento por obtener la aceptación y el amor de los adultos, con frecuencia éstos niños manifiestan comportamientos que ponen a prueba dicha aceptación (por ejemplo, teniendo rabietas o atacando a otros porque se sienten enojados o heridos). Como esperan ser rechazados, se comportan en formas que les demuestran a los demás que merecen el rechazo que ya han experimentado. Estos niños necesitan de adultos que sean consistentes y amorosos, no severos y enjuiciadores. También necesitan escuchar mensajes como los siguientes:

> "No puedo permitirte que patees a nadie, pues eso duele. Tampoco voy a permitir que nadie te hiera a ti, ni puedo permitirte que hieras a nadie".

En lugar de decirles:

> "Eres malo. Sólo los niños malos patean".

Autoestima: se refiere al sentido de valor que cada cual tiene de sí mismo y es la cuarta necesidad básica. La autoestima se origina en las experiencias cotidianas que nos confirman quiénes somos y lo que somos capaces de hacer. Cuando tales experiencias son positivas, la autoestima de los niños aumenta y ellos se ven a sí mismos como seres que pueden llevar a cabo exitosamente aquello que emprenden. Si por el contrario, las experiencias son predominantemente negativas, su sentido de sí mismos se verá afectado. Tal vez, los adultos importantes en sus vidas los avergüenzan y los menosprecian constantemente, en un intento por lograr que se conformen y se comporten. En consecuencia, éstos niños pueden haber aprendido los siguientes mensajes:

> "Soy un fracaso".
> "No puedo hacer nada bien".
> "Nunca seré capaz de hacerlo".

Estos son niños desanimados que renuncian con facilidad, o que casi nunca intentan terminar aquello que emprenden.

El sentido de identidad y de autoestima de los niños está enraizado en la cultura y el origen étnico. Actualmente, vivimos en un mundo de una gran variedad cultural y los mensajes que la sociedad les transmite a los individuos de culturas específicas, afectan el sentido de autoestima de los niños.

Es probable que los niños de diferentes culturas vivan la experiencia escolar de diferentes maneras. También, que existan diferencias en cuanto a los estilos de aprendizaje, el lenguaje, o las formas de comunicarse de un grupo de niños. Para incrementar la autoestima de los niños, es necesario que los maestros respeten y valoren las diferencias culturales. Para hacerlo, pueden aprender unas cuantas palabras en la lengua materna del niño, o pueden incluir en las actividades, canciones o recetas de comidas familiares, para darles a entender que las diferencias son valiosas e interesantes. Al incluir en "La casita", accesorios con los cuales los niños estén familiarizados, se fomenta el juego imaginario.

Maslow ha presentado las necesidades humanas según una jerarquía, para indicar que es necesario atender primero las necesidades básicas. Como educador de preescolar, usted atiende todas éstas necesidades a medida que trabaja con cada niño. Un programa integral de preescolar se ocupa de todas las áreas del desarrollo—social, emocional, cognoscitiva y física—porque cada una de ellas está relacionada con las demás. Para comprender el desarrollo de cada niño y planificar de manera adecuada para cada uno, usted necesita una serie de estrategias que le permitan evaluar las necesidades y habilidades individuales. Este proceso comienza con la detección de posibles problemas.

La detección de posibles problemas en preescolar

Los buenos maestros se caracterizan por observar a los niños contínuamente y mantenerse alerta ante cualquier señal de posibles problemas. Hoy en día, algunos programas de preescolar tales como "Head Start" exigen que cada niño sea evaluado al comienzo del año. El propósito de dicha evaluación es detectar cualquier posible problema o identificar a todo niño que requiera de servicios de especialistas a causa de algún retraso en su desarrollo o por algún problema de salud. La detección inicial de los posibles retrasos del desarrollo es—únicamente—una identificación preliminar de aquellos niños que deben ser evaluados en detalle. Al identificar tempranamente los problemas de los niños, los maestros pueden tomar medidas correctivas para que dicho niño tenga mayores posibilidades de tener éxito en el estudio.

El proceso de detección de problemas comienza cuando el niño es matriculado por primera vez en el programa. Los padres asisten a una entrevista con los maestros y, por lo general, responden a un cuestionario. En él hay preguntas específicas que le permitirán obtener información importante sobre el desarrollo del niño. Los temas incluidos en la entrevista pueden ser los siguientes:

- la historia del nacimiento del niño;
- la salud del niño (por ejemplo: visión, oído y cualquier episodio de dolor de cabeza o desmayo);
- destrezas de autonomía (al comer, dormir, bañarse, vestirse);
- su temperamento (activo, pasivo, llora con facilidad);
- habilidad para hacer uso del lenguaje y seguir instrucciones; y,
- destrezas tales como dibujar; lanzar y atrapar pelotas/bolas; preferencias en cuanto a sus juegos, etc.

La información que ofrezcan los padres es de crucial importancia en el proceso de detección de problemas. Como maestro del niño, usted aportará información adicional a medida que lo observe interactuar con sus compañeros, con los adultos o con los materiales. Precisamente, porque usted ve al niño en relación con otros, podrá notar diferencias que podrían ser indicios importantes de retrasos del desarrollo o de problemas potenciales.

Algunos programas hacen uso de instrumentos de evaluación ("tests") como parte del proceso de detección de posibles problemas. Dichos instrumentos son útiles para identificar a aquellos niños cuyos problemas no son evidentes de manera inmediata y quienes, por lo tanto, pasarían inadvertidos. Un instrumento típico de detección de problemas evalúa cuatro áreas principales del desarrollo:

- ***Personal/Social:*** autonomía, capacidad de disfrutar el juego con los materiales y/o con otros niños.
- ***Adaptación visual y motricidad fina:*** control de los músculos pequeños, coordinación ojo-mano, habilidad para recordar secuencias visuales y reproducir objetos en papel.
- ***Motricidad gruesa/reconocimiento del cuerpo:*** equilibrio, habilidad para imitar posiciones del cuerpo y coordinación motriz.
- ***Lenguaje y cognición:*** habla y lenguaje, habilidad para razonar, contar, resolver problemas, recordar y repetir secuencias que hayan sido escuchadas.

Si en su programa se hace uso de algún instrumento de evaluación, confirme que sea confiable y válido. La confiabilidad se refiere a que el instrumento sea consistente. Es decir, que ofrezca resultados similares en condiciones similares. Por su parte, la validez se refiere a que ofrezca resultados adecuados. Es decir, que realmente evalúe aquello que se supone que evalúa. También es importante averiguar si el instrumento fue diseñado para la edad de su grupo de niños, si ha sido estandarizado para una población similar a la suya y si está disponible en la lengua materna del niño. Estos factores afectan el que los resultados obtenidos sean confiables y válidos.[1]

Los niños que en el proceso de detección de posibles problemas sean identificados como de "alto riesgo", deberán ser remitidos a especialistas para ser evaluados en detalle. Se deberá informar a los padres del niño e involucrarlos en el proceso de detección. Los resultados de la evaluación son valiosísimos tanto para usted como para los padres, quienes con la ayuda de expertos podrán decidir cómo atender las necesidades del niño en la mejor forma.

La evaluación continua

La evaluación continua se refiere al proceso de observar y registrar las actividades de los niños así como su progreso. Los maestros, por consiguiente, necesitan de un sistema que les permita documentar el adelanto en cuanto a las capacidades, intereses y destrezas de cada niño, para poder planificar actividades y experiencias apropiadas que propicien el desarrollo y el aprendizaje individual.

Dicha evaluación constante, les permite a los maestros planificar y poner en práctica el currículo, de manera que atienda de la mejor manera las necesidades e intereses de un grupo particular de niños. Debido a que el *Currículo Creativo* se ocupa de todas las áreas del desarrollo, las observaciones hechas deben centrarse en las metas y objetivos propuestos en cada área. Le recomendamos dos maneras de sondear el progreso de los niños: mediante una lista de verificación y una carpeta o archivo del trabajo del niño.

La lista de verificación para documentar el progreso de los niños

Una lista de verificación o cotejo, hace énfasis en los comportamientos y destrezas que se deben observar durante las actividades regulares del salón. Estos comportamientos y destrezas deben

[1] Para obtener información sobre los instrumentos de evaluación, ver Samuel J. Meisels, *Developmental Screening in Early Childhood: A Guide (3rd ed.)* (Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 1989).

reflejar las metas y objetivos del currículo. Muchos maestros consideran muy útil para conducir sus observaciones, este tipo de marco de referencia.

Para documentar el desarrollo infantil, usted encontrará en el Apéndice A, la "Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo*®". Dicha lista de verificación se debe completar, por lo menos dos veces al año. Aproximadamente, un mes después de comenzar el programa y—de nuevo—antes de finalizar el año.

Con algunos niños, tal vez sea necesario utilizarla con mayor frecuencia y concentrándose en áreas específicas. La información obtenida le permitirá determinar el progreso de cada niño y planificar de acuerdo con su crecimiento. Manténgala en la carpeta o archivo de cada uno y compártala con los padres.

Las carpetas o archivos del trabajo de los niños

La carpeta o archivo se refiere a una colección del trabajo realizado por cada niño. Archivarlo le permitirá documentar su progreso, así como planificar actividades apropiadas para cada uno de ellos. Dicho archivo debe ser lo suficientemente amplio como para darle cabida a una muestra creciente de ejemplos, tales como dibujos, escritos, fotografías de construcciones con bloques, cuentos o historias que el niño haya dictado y/o ilustrado, e incluso, grabaciones del niño leyendo o contando algún cuento. En éste archivo personal también se pueden incluir las observaciones que el maestro considere significativas, tales como algún episodio dramatizado (juego imaginario) o la manera en que el niño manejó una interacción difícil.

Involucrar a los niños en el proceso de selección de la muestra para su archivo puede ser muy significativo. Periódicamente, usted puede invitarlos a que revisen las muestras de su trabajo y escojan las que quieran archivar. Entre las preguntas útiles para realizar este proceso de selección se encuentran: "De lo que tienes aquí, ¿qué te hace sentir más orgullo?" o "Para tí, ¿qué fue lo más difícil de hacer?". Todas las muestras del archivo deben estar marcadas y fechadas.

Las muestras del archivo son mas útiles si se organizan de una manera lógica. Es decir, en formas que permitan remitirse a dichas muestras, al realizar la planificación para cada niño. Una forma de organizar el archivo personal es de acorde con la lista de verificación. En dichos archivos pueden incluirse las siguientes muestras:

- ***Desarrollo socio-emocional:***

  Un cuadro de las actividades escogidas por el niño durante una semana
  Anotaciones sobre las conversaciones con los padres
  Observaciones respecto a la interacción del niño con los demás
  Observaciones sobre el juego imaginario del niño

- ***Desarrollo cognoscitivo:***

  Trabajo artístico que demuestre el reconocimiento de los tamaños
  Una grabación del niño contando un cuento
  Muestras de deletreo inventado
  Dibujos con diálogos
  Cuadros en los que el niño anote información (Ej: el crecimiento de una planta)
  Observaciones del maestro respecto a la forma en que el niño responde a los cuentos o historias

- *Desarrollo físico:*

  Fotografías de construcciones o de diseños de patrones hechos con bloques
  Un "collage" que incluya cortar y pegar
  Dibujos
  Anotaciones sobre juegos que el niño haya logrado dominar
  Fotografías del niño utilizando algún juego de trepar del exterior
  Las muestras del portafolio pueden ser compartidas en las entrevistas con los padres del niño para ilustrarlos respecto al progreso de su hijo en el programa.

Utilización de la información obtenida para lograr la individualización

Individualizar significa reconocer y tener en cuenta las diferencias en cuanto al origen, desarrollo e intereses de cada niño a la hora de planificar las actividades o cualquier cambio del salón, de manera que se logre atender las necesidades e intereses de cada uno de ellos.

La evaluación cuidadosa de cada niño revela que en todo grupo hay diferencias de desarrollo individuales. Estas diferencias son, no sólo normales, sino de esperar. En todo grupo, algunos niños están en capacidad de utilizar las tijeras, a diferencia de otros; algunos son supremamente verbales mientras que otros tienen un vocabulario muy limitado; algunos sólo garabatean mientras que otros ya pueden hacer dibujos bastante representativos; algunos, al jugar en "La casita", harán uso de los delantales o mandiles para recrear sus experiencias, mientras que otros los emplearán como juguetes y los explorarán y manipularán.

Los niños no sólo siguen modelos de desarrollo únicos, sino que entran al programa con intereses, experiencias y estilos de aprendizaje propios. Algunos niños sienten absoluta fascinación por los carros o las muñecas, mientras otros expresan sus ideas mediante materiales artísticos. A algunos les encantan los carros de bomberos y toda clase de vehículos grandes, mientras otros no tienen ningún interés especial, pero son totalmente receptivos ante cualquier material o experiencia nueva que se les ofrezca. Individualizar significa que los maestros reconocen y planean actividades según las preferencias e intereses de cada niño y utilizan esta información para crear un ambiente de aprendizaje apropiado para cada uno de ellos.

Cómo funciona la individualización

Con el fin de ilustrar cómo contribuye la información obtenida a que los maestros individualicen el programa, incluimos los siguientes ejemplos:

- Un registro de observación revela que Sara rara vez selecciona una actividad por sí misma. Ella deambula por el salón y observa a los otros niños pero no se involucra, a menos que intervenga un adulto. Sus maestros deciden recurrir a tres estrategias nuevas para propiciar que Sara haga sus elecciones en forma autónoma: hablar con ella cada mañana para comentar las opciones que tiene a su disposición y ayudarla a escoger lo que desea intentar hacer; organizar un sistema para ayudar tanto a Sara como a otros niños a seleccionar actividades por medio de tarjetas con sus nombres sobre un tablero de planificación en cada área de interés; y, planear una actividad que le gustaría a Sara y estimularla a que invite a otros niños a participar.
- La lengua materna de Silvia es el español, pero en el programa ella habla inglés. Aunque sus padres tienen una competencia en inglés limitada, desean que ella aprenda inglés y que a la vez, conserve su español. Los maestros están de acuerdo

con utilizar algo de español con Silvia durante el día, con pedirle—si ella lo desea—que le enseñe al grupo una canción en español y reconocen la importancia de la cultura del hogar al mantener en el salón unos cuantos libros, música, letreros o rótulos y otros materiales en español. Ellos también le pedirán a los padres de Silvia que hagan una grabación de alguno de los libros favoritos de ella para utilizarla en la biblioteca.

- Al notar que varios niños tienen problemas utilizando las tijeras, un maestro puede planificar actividades que contribuyan a fortalecer los músculos pequeños y, por ende, a refinar la motricidad fina, tales como recoger objetos con pinzas, moldear plastilina y jugar con juguetes que se puedan manipular como los tableros perforados y con los que se arman ("tinker toys").

Una de las maneras más fáciles de individualizar el programa es ofreciéndoles a los niños una variedad de actividades apropiadas diariamente. Así, aprenden a escoger. Además, deciden qué áreas de interés y actividades les gustan más y seleccionan entre los materiales, aquellos que les llaman la atención. También establecen cuánto tiempo dedicar en un área y con quién jugar en ella. Permitirles a los niños escoger entre alternativas es una de las mejores estrategias para propiciar comportamientos positivos. Los niños interesados en las actividades ofrecidas y que actúan frente a los desafíos, tienen mayores posibilidades de sentirse bien respecto a sí mismos y de llevarse bien con los demás.

Cómo propiciar que los niños se lleven bien con los demás

El desarrollo de la competencia social—o el llevarse bien con los demás—es una de las metas directrices de la educación infantil. Dicha competencia social incluye la habilidad para iniciar y mantener relaciones con otros. Los niños deben aprender cómo dirigirse a los demás, cómo negociar las situaciones que surjan, cómo turnarse y cómo comunicarse en forma eficaz.[2] Los niños capaces de cultivar amistades, son más dados a tener vidas exitosas y productivas como adultos.

El desarrollo social infantil se fortalece cuando se tienen relaciones seguras con los padres y maestros y cuando se tienen oportunidades de jugar con otros niños. Cuando las relaciones importantes no son confiables o si los niños cuentan con pocas oportunidades de jugar con otros, ellos tienen menos posibilidades de desarrollar unas destrezas sociales eficaces. Tal parece que algunos niños desarrollan su capacidad de socialización con gran facilidad; como si supieran instintivamente cómo hacer amigos y encontrar su lugar en el grupo. Estos niños también disfrutan la compañía de otros niños y de relacionarse con los adultos. Sin embargo, otros niños necesitan más tiempo, e incluso, ayuda para sentirse a gusto en un grupo. Pero una vez se sienten a gusto, participan y hacen amigos.

Los niños que no son capaces de hacer amigos y que se sienten rechazados la mayoría del tiempo, tendrán serios problemas en su vida futura. Tales niños pueden sentir muy poca autoestima y carecer de las destrezas de socialización necesarias para desarrollar amistades. Debido a que no son aceptados por sus compañeros, estos niños tienen menos oportunidades de desarrollar sus destrezas sociales. Estos niños tienen gran dificultad para romper el círculo del rechazo.

Los niños les presentan diferentes desafíos a los maestros. Aquellos que son particularmente tímidos o excesivamente agresivos, con frecuencia tienen dificultad para llevarse bien con los

[2]Lilian G. Katz and Silvia Chard. *Engaging Children's Minds: The Project Approach* (Norwood, NJ: Ablex Publishing Co., 1989).

demás. Usted puede ayudarles a este tipo de niños al identificar, en primer lugar, la naturaleza del problema. Y luego, al incrementar sus fortalezas y al ayudarlos a ser aceptados, les facilitará que adquieran las destrezas de la competencia social.

Los niños tímidos

En casi todos los grupos hay niños tímidos. Usted puede sentir empatía por ellos y ayudarlos a integrarse al grupo. Sin embargo, es necesario observar si el niño tímido realmente necesita ayuda, antes de ofrecérsela. Es posible que este niño necesite experimentar la sensación de éxito mediante el juego solitario—por ejemplo, armando un rompecabezas nuevo—antes de progresar al juego en grupo. También es posible, que el niño tímido necesite observar el juego de otros niños para aprender cómo ser parte de un grupo. Al avanzar de un grupo pequeño a uno más grande, el niño tímido avanza según su propio ritmo.

Sin embargo, algunos niños necesitan de su intervención y apoyo. Usted puede ofrecerles esta ayuda de manera indirecta. Es decir, sin hacerle evidente a los demás que se ofrece ayuda. Comentarios como estos: "sean buenos con María" o "¿pueden permitirle jugar a Carlitos?" no son muy útiles pues hacen que un niño tímido se sienta avergonzado o cohibido. Los demás niños harán caso de su sugerencia por algún tiempo, pero usted no habrá logrado la meta de ayudarlo a adquirir las destrezas de socialización.

Lo que pueden hacer los maestros

Las siguientes son sugerencias para ayudar a los niños tímidos a ser aceptados:

- ***Observe al niño*** durante el juego para establecer cuáles intereses y destrezas hace más evidentes.
- ***Ayude al niño a sentirse aceptado***. Haga uso de la lengua materna del niño. Lea cuentos en los que se narre cómo los niños tímidos aprenden a relacionarse con los demás (si necesita ideas, consulte el módulo de la biblioteca) y mencione la posible forma en que se siente el niño. Por ejemplo: "Cuando no conocemos a los otros nos sentimos algo extraños. Pero como tú vas a conocerlos muy pronto, vas a sentirte mucho mejor".
- ***Describa las acciones del niño***. "¿Cómo lograste construir este edificación tan grande sin que se te cayeran los bloques? Debes haberlos colocado con mucho cuidado".
- ***Planifique actividades para un grupo pequeño*** que capten la atención del niño. Por ejemplo, si moldear plastilina es una de las actividades preferidas de un niño, invítelo y a uno o dos compañeritos más, para que les ayuden.
- ***Interprete lo que el niño observa***. Cuando vea al niño mirando a otros, establezca la conexión: "Has estado mirando a Juanito y a Patricia mientras juegan con agua". Si obtiene una respuesta afirmativa, mantenga la conversación: "¿Crees que Juanito pueda hacer subir el agua por el tubo? Vamos hasta la mesa para averiguarlo".
- ***Ayude al niño a encontrar algún amigo***. Trate de invitar al niño y a alguno de los más sociables y sensibles para que le ayuden a llevar a cabo alguna actividad. "Nuestro jardín se ve bastante seco. Me imagino que las plantas están sedientas. José, pueden tú y Teresita, ayudarme a llevar agua hasta nuestro jardín?".

Los niños agresivos

El comportamiento de algunos niños es un reto aún para los adultos más pacientes. Estos niños pueden patear, morder, golpear, escupir y hacer uso de otras formas de agresión para expresar su infelicidad o su incapacidad para relacionarse positivamente con los otros. A causa de su infelicidad, tales niños no saben turnarse, negociar, o cooperar con otros. Su comportamiento ocasiona que los demás niños no quieran incluirlos en sus juegos.

Cómo encontrar las causas del comportamiento problemático

Es natural que cualquiera se sienta impaciente con un niño que con frecuencia hiere a los otros, o que hace uso de la fuerza para lograr que le permitan participar en un grupo. Pero debido a que usted es un profesional, debe aprender a superar este sentimiento negativo hacia un niño agresivo. Es posible que le ayude recordar, que estos niños que golpean o abusan de otros niños, sufren o tienen problemas emocionales. Ellos se sienten infelices o inseguros y necesitan que los adultos les ayuden a aprender maneras positivas de relacionarse con los demás niños. También necesitan sentirse seguros y atendidos antes de poder desarrollar su autoestima y las destrezas de socialización para hacer amigos y lograr jugar con los demás niños. Parte de su trabajo, es tratar de descubrir las causas que subyacen al comportamiento del niño. Es decir, las razones por las cuales se produce el comportamiento problemático.

El castigo versus la disciplina

Una de las tareas más importantes del crecimiento es aprender cuáles comportamientos son adecuados y cuales son inadmisibles y si nuestra meta primordial es que los niños se comporten, la tarea será sencilla. Dado que los adultos son más grandes que los niños, pueden forzarlos a comportarse. Pero los niños que son forzados, provocados o avergonzados para que se comporten, probablemente aprenderán lo siguiente:

"Soy una mala persona".
"Necesito cuidarme de los adultos".
"Lo mejor es que no me descubran".

Estos niños suelen comportarse bien—únicamente—cuando alguien los vigila porque no desean que los castiguen. No aprenden por sí mismos, cuáles comportamientos son aceptables y por qué otros no son tolerados. El castigo puede detener los comportamientos negativos—temporalmente—pero no les ayuda a los niños a ser disciplinados. Todo lo contrario, es posible que empeore los malos sentimientos que ya tengan de sí mismos.

Aunque las palabras "disciplina" y "castigo" sean utilizadas con frecuencia para significar lo mismo, en realidad son muy diferentes. La disciplina se refiere a la guía y dirección ofrecida a los niños para que adquieran comportamientos aceptables; y la meta más importante de la disciplina es ayudarlos a autocontrolarse. La razón por la que los maestros disciplinan a los niños debe ser, ayudarlos a aprender las consecuencias de sus actos.

Lo que pueden hacer los maestros

Para desarrollar el autocontrol, los niños necesitan que se les ofrezcan alternativas y oportunidades de tomar decisiones; así actuarán a sabiendas de cuáles serán las consecuencias lógicas de lo que hagan. Los maestros deben, entonces, establecer claramente—y por adelantado—las alternativas y consecuencias de tales acciones. Por ejemplo, usted podría decir: "Carlos, si continúas tumbándole los bloques a José, tendrás que abandonar el área de los bloques.

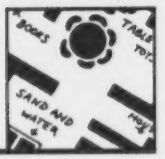
Si lo deseas, puedes hacer tu propia construcción y tumbarla. O puedes tratar de hacer algo diferente". Este tipo de guía le ayuda al niño a controlarse porque a la vez que establece límites, ofrece alternativas. Además produce menos enojo y menos lucha por el poder que el castigo.

Usted puede hacer uso de una variedad de enfoques para orientar positivamente el comportamiento infantil. Tenga en cuenta que ninguno funciona con todos los niños—y menos aún—en todos los casos. El enfoque que escoja debe basarse en el conocimiento que tenga del niño y del problema particular. Entre los enfoques que guían positivamente se incluyen:

- ***Anticípese y planifique por adelantado***. De tal forma que piense con tiempo sobre los posibles problemas. "Este nuevo juguete (de mesa) les va a encantar. Lo mejor será crear un sistema de turnos antes de que lo vean".
- ***Indague las posibles razones por las que el niño se comporta como lo hace***. Converse acerca de la situación con un colega. "La madre de Juanita está en el hospital. Es probable que por eso ella esté preocupada".
- ***Concéntrese en el comportamiento del niño***, no en su valor como persona. "Margarita, me gustó mucho que hayas limpiado la mesa" (en lugar de: "Eres una buena niña por haber limpiado la mesa").
- ***Ayúdeles a los niños a comprender las consecuencias de sus actos***. "Anita y Luisa, la muñeca se rompió cuando ustedes dos le halaron los brazos. Ahora, tendrán que esperar hasta que esté arreglada para poder jugar de nuevo con ella".
- ***Explíqueles las alternativas disponibles***. "Susana, si quieres conducir tu camión, tienes que hacerlo sobre la alfombra y no bajo los caballetes".
- ***Ayude a los niños a utilizar sus destrezas para resolver problemas***, de manera que busquen posibles soluciones. "Carlitos, veo que es muy difícil para tí, compartir tu osito. ¿Dónde crees que podemos ponerlo hasta que sea la hora de irte a casa?".
- ***Ayude a los niños a superar sus errores para que sigan adelante***. "Como se te derramó tu pintura, busquemos una esponja para limpiarla".
- ***Esté atento a la inquietud***. Deles espacio para descargar físicamente su energía y sus frustraciones. "Sofía, pareces bastante inquieta esta tarde. ¿Por qué no vamos con Daniel afuera y se suben al pasamanos? Vamos y yo los miro".

Para guiar el comportamiento de los niños es importante ser claro, positivo y firme. Establezca reglas y límites simples—pero claros—para su clase y haga que se cumplan en forma consistente. Como muchas reglas tienden a confundir a los niños, es más probable que las respeten cuando comprendan las razones de ser las mismas y cuando ayudan a crearlas. Por ejemplo, para facilitar que los niños comprendan la importancia de mantener el agua en la mesa para jugar con esta, puede preguntarles: "¿Qué sucedería si regásemos el agua en el piso?" A medida que los niños respondan algo como ("Cuando se riega agua en el piso, se vuelve resbaloso y alguien puede caerse y golpearse"), también podrán proponer alguna regla como: "Hay que mantener el agua en la mesa para jugar con agua". Los niños también pueden sugerir mantener esponjas y toallas cerca de la mesa, para que todos ayuden a secar la que pueda regarse.

Establezca las reglas firme y positivamente en lugar de valorativa y duramente. El siguiente cuadro le ofrece algunas alternativas.



DIGA O HAGA ESTO	EN LUGAR DE ESTO
"Adentro vamos a hablar en voz baja; cuando salgamos, podrán gritar".	"Deja ya de gritar." o "Me estás causando un dolor de cabeza".
"Sé que estás enojadísimo, pero golpear duele. Mejor hablemos sobre lo que te molesta".	"¿No te he dicho que no le puedes pegar a los demás niños?".
"Usa la pala para excavar. Si deseas arrojar algo, lanza la pelota".	"Si no sueltas esa pala inmediatamente, voy a quitártela".
"Es peligroso empujar a alguien que se vaya a deslizar porque podría herirse".	"Si no dejas de empujar a los niños que vayan a deslizarse, ellos van a comenzar a empujarte a ti".
"Los conductores cuidadosos frenan o pitan".	"Deja de chocar ese camión contra las paredes".
"Lanza el palo por encima de la cerca para que nadie pueda herirse".	"Suelta ese palo. ¿No sabes que alguien podría resultar herido?".
"Mantén las piezas del rompecabezas sobre la mesa para que no se pierdan".	"¿Volviste a tirar al suelo las piezas del rompecabezas? ¡Ya te advertí que no lo hicieras!".
"Escurre tu pincel dentro del tarro para que no chorree".	"Estás regando pintura por todo el piso. ¿Por qué no haces algo diferente?".

Cómo propiciar que los niños aprendan a compartir

Todo maestro de preescolar sabe que aprender a compartir los materiales es difícil, especialmente para los más pequeños y para los niños nuevos en el programa. Por ejemplo, para un niño es sumamente difícil tener que esperar por un rompecabezas o por su camión preferido.

Los niños que no hayan tenido sus propios juguetes o su propio espacio, por lo general, serán reacios a compartir. Al permitírseles poseer algún libro o juguete, les será más fácil desprenderse del mismo y compartirlo. Cuando los niños juegan juntos exitosamente y trabajan cooperativamente en algún proyecto conjunto, aprenden lo beneficioso que resulta compartir. Una manera de propiciar que los niños compartan es hacer que jueguen juntos.

Cómo hacerle más fácil a los niños esperar su turno

Parte de compartir es aprender a esperar nuestro turno. Le podemos decir al niño: "En cinco minutos tendrás tu turno", pero tenga en cuenta que para los niños, cinco minutos pueden parecer una eternidad. No es-simplemente—que sean impacientes. Es que no reconocen el concepto de cuánto dura un minuto. Las siguientes estrategias les ayudan a los niños a aprender acerca del tiempo en formas concretas:

- Lleve ***al salón un cronómetro***. El sonido puede ser utilizado para alertar a los niños cuando se les acabe el tiempo.
- Utilice con los niños ***un reloj de arena*** para establecer los turnos. (En el módulo de "La arena y el agua", se describe la fabricación de un cronómetro casero).

- Pegue en un lugar visible, ***una lista de espera*** para hacer uso de las áreas de interés y anote en ella los nombres de los niños que esperen tener su turno. Así, todos sabrán cuantos turnos tendrán lugar antes del propio. Los mayorcitos pueden escribir sus nombres en dicha lista y una vez que hayan tenido su turno, pueden tacharlo.
- Utilice ***un reloj*** para enseñarles a los niños cómo contabilizar el tiempo. Indíqueles, por ejemplo: "Cuando la manecilla grande llegue al tres, será tu turno".

Cuando a los niños se les dan herramientas para resolver sus propias desacuerdos, aprenden a asumir la responsabilidad de su comportamiento. A los niños se les puede enseñar a "utilizar sus propias palabras", tal como lo ilustra el siguiente ejemplo:

Mario:	"¡Ella me golpeó!".
Maestro(a):	"Dile a Anita que a ti no te gusta que te peguen".
Anita:	"Es que..., yo tenía la gorra de policía y él me la quitó".
Maestro(a):	"La próxima vez que alguien te quite algo, dile que tú lo estás usando; pero, que lo podrá usar cuando termines. Golpear duele y no resuelve el problema".
Mario:	"Pero yo necesito la gorra".
Maestro(a):	"¿Qué otra cosa podrías usar mientras esperas?".
Mario:	"Hay otra gorra, pero no tiene rótulo".
Maestro(a):	"¿Qué podríamos hacer para que parezca una gorra de policía?".
Mario:	"Yo podría hacer un rótulo y pegárselo. Pero yo todavía voy a querer usar mañana la gorra de policía".
Maestro(a):	"Haz el rótulo para hoy. Y yo, voy a anotar para que lo recordemos, que tú vas a usar la gorra de policía el jueves".

Con la práctica, los niños aprenden una regla importante: en la clase, nadie golpea a otro. También aprenden una mejor manera de arreglar los desacuerdos: hablar al respecto. Las destrezas para resolver problemas se pueden fortalecer escribiendo rótulos o señales que confirmen el acuerdo logrado. Los rótulos son mensajes muy eficaces con los niños. Además, ellos se preguntan unos a otros lo que significan sus respectivos rótulos. Algunos quieren, incluso, usarlos en su ropa y otros, simplemente, los pegan en las paredes. Los niños que aún no saben leer se enorgullecen de sus rótulos o señales y memorizan su contenido. Los rótulos o señales utilizados de esta forma propician el desarrollo de la socialización y de la cooperación, así como el surgimiento y aprestamiento de la lecto-escritura.

Inclusión en el programa de niños con impedimentos

Incluir en el grupo niños con impedimentos (inclusión en un programa típico o "mainstreaming"), puede ser una experiencia muy gratificante para todos aquellos involucrados. Los niños con impedimentos son -primero que todo- niños. Y en un ambiente en el que se aceptan las diferencias y en el que los adultos tratan de atender las necesidades de cada uno de ellos, pueden alcanzar logros enormes.

Para los maestros, incluir en el programa niños con impedimentos, significa ayudarlos a vivir, a aprender, a jugar y a hacer amigos en el ambiente menos restringido posible. Este tipo de ambiente le ofrece a cada uno, la oportunidad de ser tan independiente como le sea posible. Al trabajar con los padres, con especialistas y con los miembros del equipo de trabajo en la adaptación del entorno o ambiente de aprendizaje y la estructura del programa, usted puede ayudar a estos niños a actuar—en la medida de lo posible—como niños con un desarrollo típico.

El Currículo Creativo para Educación Preescolar es apropiado para todos los niños entre los tres y los cinco años de edad, incluidos aquellos con impedimentos. Debido a que tiene por base el desarrollo, el currículo ofrece un marco de referencia útil para determinar el nivel de desarrollo de cada niño en un continuo y para atender sus necesidades individuales. Además, la manera en que se hace énfasis en la organización del espacio para propiciar el aprendizaje, es de especial importancia para aquellos niños que necesitan en su vida una mayor estructura y predicción.

La planificación para los niños con impedimentos exige especial cuidado y la asistencia de especialistas. Es fundamental conocer tanto el estilo de aprendizaje del niño, como lo que le gusta y le disgusta. Además, cómo el impedimento específico, puede o no, afectar su aprendizaje y sus actividades. Un método que puede ser de utilidad para averiguarlo, es el proceso de analizar lo que los niños lleven a cabo. Es decir, dividir las actividades en pasos que sigan una secuencia y que sean manejables para que el niño tenga éxito a cada paso que emprenda.

En algunos casos, es recomendable ajustar el horario, ya que estos niños pueden necesitar que su día sea organizado de diferente manera. Por ejemplo, ellos pueden requerir jugar calmadamente por tiempo adicional; o la oportunidad de levantarse y moverse durante la hora del círculo. Para los niños con problemas emocionales o de atención, los tiempos de transición son más difíciles. Por eso, es necesario que usted les ayude a estos niños a desarrollar estrategias para hacerle frente a estos momentos. Explicarles por adelantado que se acerca la hora de transición, puede hacerles más fácil prepararse. Estar con un amigo o con un maestro en ese momento, también puede contribuir a facilitarlo.

Los niños con problemas de comportamiento pueden necesitar más ayuda para controlarse. Algunos necesitan demostraciones concretas para aprender a compartir los juguetes o para jugar cooperativamente con otros. Muchos niños con impedimentos, incluidos los que tienen retrasos lingüísticos, se benefician al observar demostraciones acompañadas de instrucciones verbales.

Un elemento de gran importancia para atender las necesidades de los niños con impedimentos, es ofrecerle apoyo adicional al personal de trabajo. Diariamente, se debe destinar un tiempo corto para dialogar sobre la aplicación del currículo y sobre cualquier preocupación que exista respecto a la totalidad del grupo. Especialmente, acerca de los niños con dificultades en varios aspectos del programa en general. También es útil confirmar la asistencia de especialistas tales como terapeutas del lenguaje, psicólogos clínicos y terapeutas ocupacionales. Dichos especialistas pueden aportar información vital sobre las necesidades y fortalezas del niño y recomendar

estrategias para trabajar con él. Las oportunidades de participar en sesiones de capacitación y entrenamiento, así como el contacto frecuente con los padres son de gran utilidad para el maestro.

Orientación para trabajar con niños con impedimentos

Las estrategias sugeridas para trabajar con niños—con uno o más impedimentos—constituyen una buena práctica para todos, pero cobran mayor importancia cuando se trabaja con pequeños con necesidades especiales.

- ***Consulte a los padres***. Un niño que llegue con un impedimento diagnosticado, probablemente haya sido evaluado por un especialista. En consecuencia, los padres pueden proveerle valiosa información respecto a cómo trabajar con el niño.
- ***Consulte al especialista.*** Aunque las estrategias para trabajar con diferentes impedimentos sean semejantes, para los maestros es esencial recibir orientación sobre cada uno en particular. Se debe consultar a los especialistas para actualizarse respecto a los enfoques de enseñanza vigentes.
- ***Enfoque la integración del niño en las actividades diarias***. Los niños con impedimentos se benefician de la oportunidad de actuar en el ambiente menos restringido posible. Ellos pueden alcanzar enormes logros en su desarrollo al estar con otros niños; quienes a su vez, se benefician.
- ***Establezca metas***. Establezca metas realistas—o que se puedan alcanza—para cada niño, con base en la observación que haga de ellos y de la manera en que actúan. Dichas metas deben ser evaluadas con frecuencia y modificadas en la medida en que sea necesario.
- ***Modifique el ambiente o entorno inmediato.*** Para asegurar el éxito puede ser necesario modificar el entorno inmediato de los niños. Para algunos puede ser importante un lugar silencioso. Otros, en cambio, pueden necesitar demarcaciones adicionales del espacio, como cinta adhesiva en el piso o algún tipo de alfombra especial durante la hora del círculo.
- ***Divida las tareas y actividades.*** Analice con cuidado las actividades de la clase para determinar las destrezas que requieren del grupo. Organizar dichas destrezas secuencialmente, le facilitará establecer por qué un niño tiene dificultad para llevar a cabo alguna tarea sencilla, o los aspectos más difíciles de la misma. Dicho análisis también le ayudará a determinar el nivel de dificultad o complejidad de una serie de actividades.
- ***Destine suficiente tiempo para las actividades.*** Los niños con necesidades especiales pueden necesitar más tiempo para llevarlas a cabo. Mientras que un niño puede necesitar tiempo adicional para jugar calmadamente, otro puede necesitar moverse durante la hora del círculo o del descanso.
- ***Oriente la enseñanza a las fortalezas de cada niño.*** Determine el estilo de aprendizaje del niño con base en observaciones, conversaciones con los padres y en los resultados de evaluaciones formales.
- ***Promueva el aprendizaje cooperativo.*** Estimular a los niños a trabajar en parejas para llevar a cabo tareas en un ambiente de cooperación, beneficia a quien recibe la ayuda y a quien la ofrece. Además, sirve para desarrollar destrezas sociales y permite apreciar las diferencias individuales.

- ***Planifique los tiempos de transición***. Para algunos niños son muy difíciles los momentos de llegada y de salida, o los de cambio de actividades. Tanto la hora de llegada en la mañana, como la del regreso al hogar en la tarde, deben estar bien estructuradas y ser predecibles. Durante el día, puede ser útil, avisarles a los niños que va a ocurrir un cambio de actividades y recurrir a un sistema de trabajar en parejas.
- ***Estimule la independencia.*** Algunos niños también pueden necesitar apoyo adicional en diversos momentos, para desarrollar tanto sus destrezas como la confianza en sí mismos. Ganar independencia es importante para todos los niños, pero lo es especialmente, para desarrollar la autoestima de los niños con impedimentos.
- ***Destine tiempo para la práctica y la repetición.*** A medida que los niños requieran de nuevas destrezas, necesitarán oportunidades para ponerlas en práctica y repetirlas hasta que las dominen.
- ***Involucre a los padres.*** Sea sensible a que los padres de un niño con impedimentos puedan necesitar consideración, apoyo y tiempo adicionales. Para facilitar la labor compartida son de gran utilidad: comunicarse constantemente con ellos, enviarles informes escritos cortos y/o una lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil, y las visitas de los padres a la clase.

Consideraciones en relación con el lenguaje

No es raro que los niños con problemas de aprendizaje y retrasos del desarrollo, también tengan retrasos lingüísticos. Dichos niños pueden tener dificultad para encontrar las palabras que necesitan para decir lo que quieren decir. Por ejemplo, los niños con retardo mental suelen tener dificultad para comprender, percibir y expresarse mediante el lenguaje. Otro caso, es el del lenguaje utilizado por los niños con problemas de audición, cuyo lenguaje se asemeja al lenguaje de los niños más pequeños y no es un reflejo fiel de su inteligencia. Además, los niños con parálisis cerebral tienen problemas de articulación que les dificulta hacerse entender.

Los maestros de educación infantil necesitan estar atentos a las principales manifestaciones de la adquisición del lenguaje y alerta al nivel de desarrollo lingüístico de los niños para poder hacer las adaptaciones necesarias. La siguiente es una serie de sugerencias que puede incorporarse a las actividades regulares de la clase:

- ***Sea un buen escucha.*** Aunque sea muy difícil comprender a los niños con retrasos lingüísticos o con problemas de articulación, trate de ser paciente y sensible para hacer énfasis en la importancia de aquello que digan estos niños.
- ***Hable sobre lo que usted esté haciendo***. Las explicaciones verbales acompañadas de acciones refuerzan el lenguaje de los pequeños.
- ***Mire y escuche.*** Confirme que cuenta con la atención del niño, diríjase a él verbalmente o por medio del contacto físico. Esté alerta a los mensajes no verbales.
- ***Ofrezca instrucciones sencillas***. Algunos niños pueden necesitar que se les repitan las instrucciones o que se les digan en otras palabras. Confirme que le escuchan cuando les hable y que entiendan lo que tienen que hacer.
- ***Sea paciente***. Dele al niño suficiente tiempo para responder. No lo apure.

- ***Provea opciones lingüísticas***. Si un niño tiene dificultades para encontrar la palabra exacta, ofrézcale varias palabras entre las que pueda escoger.
- ***Sea receptivo***. Responda a lo que el niño le diga y, si es posible, amplíelo; elaborando lo que dijo o diciéndolo en otras palabras.
- ***Modele el lenguaje apropiado***. En lugar de corregir la gramática o la pronunciación, simplemente repita la frase correctamente.

Cómo darle cabida en el *Currículo Creativo* a los niños con impedimentos

Tal como se dijo anteriormente, el enfoque que subraya el Currículo Creativo le permite incluir en el programa, niños con impedimentos. Para facilitárselo, a continuación se incluye una tabla con varias estrategias que le permitirán atender las necesidades específicas de los niños con impedimentos determinados. Lo que se ofrece es una orientación general—no son recomendaciones específicas—dado que cada niño es un individuo y que existen enormes diferencias entre todos; sin importar que tengan o no algún impedimento. Dichas diferencias dependen de la severidad del impedimento, el nivel de inteligencia, el temperamento, la situación familiar y el tipo de experiencias que haya tenido el niño.

También es importante reconocer que un niño puede tener más de un impedimento. Por ejemplo, un pequeño con algún impedimento físico, también puede tener un retraso lingüístico. Uno con problemas de aprendizaje, también puede tener problemas de atención (ADD) y retrasos lingüísticos o problemas de percepción. Siempre que el problema sobrepase su experiencia y conocimiento, consulte a los especialistas para lograr atender tales necesidades.

Cómo trabajar con niños expuestos a alcohol o drogas durante el período prenatal

En los programas de preescolar, especialmente en áreas urbanas, participan cada vez más niños cuyos impedimentos fueron causados por la exposición prenatal a las drogas o al alcohol. Desde el comienzo del uso epidémico del "crack" durante los años ochenta, un alarmante número de mujeres ha estado consumiendo drogas y dando a luz niños con problemas tales como: desarrollo motriz anormal, temblor de los brazos y manos cuando tratan de alcanzar objetos, distensión muscular y patrones de movimiento irregulares, así como dificultades para relacionarse o para aceptar el bienestar ofrecido por los demás. Sin embargo, no todos los pequeños cuyas madres consumieron drogas o alcohol sufren estos síntomas. La severidad del problema varía dependiendo de una amplia gama de factores que incluyen la cantidad, la duración y el tipo de drogas que la madre haya consumido.

Es probable que a medida que estos niños comiencen a estudiar, sus maestros tengan que enfrentar una variedad de comportamientos preocupantes. En la actualidad, estamos comenzando a aprender sobre los efectos de la exposición prenatal a las drogas y a diseñar enfoques que les ayuden a estos niños a tener éxito. Muchas de las estrategias ofrecidas en este currículo son apropiadas y eficaces para atender dichas necesidades. Consulte a los expertos si necesita ayuda adicional.

ADAPTACION DEL ESPACIO PARA DARLE CABIDA A NIÑOS CON IMPEDIMENTOS

Retrasos del desarrollo lingüístico	Amplíe lo que el niño diga; háblele sobre lo que usted haga; en lugar de corregirlo, pronuncie y haga uso del lenguaje apropiado. Ofrézcale con frecuencia refuerzos visuales o concretos. Dele instrucciones sencillas; como refuerzo, estimúlelo a repetirlas. Explíquele el vocabulario o los conceptos nuevos.
Problemas de atención	Comience con actividades en grupos pequeños y que duren poco tiempo. Ofrézcale pistas o indicios visuales (delimite el espacio con cinta adhesiva). Ofrézcale un número de alternativas limitado. Ofrézcale refuerzo positivo a la atención brindada. Ayúdele al niño a calmarse después de un juego agitado. Planifique los tiempos de transición, incluidos los de llegada y de salida.
Retrasos del desarrollo y problemas de aprendizaje	Ofrézcale demostraciones adicionales y sesiones de práctica. De instrucciones sencillas, organizadas y en secuencia. Si es necesario, ofrézcale ayuda adicional para propiciar el desarrollo de la motricidad gruesa y fina.
Problemas emocionales o de socialización	Provea una estructura adicional mediante la limitación de la cantidad de juguetes y la delimitación del espacio para las actividades. Permita que los niños tímidos observen las actividades en grupo hasta que estén listos para participar. Ayúdele al niño agresivo a controlarse mediante el refuerzo consistente de las reglas sus sentimientos y preocupaciones. Ayúdele al niño a expresar sus sentimientos en formas adecuadas.
Retardo mental	Establezca metas realistas para cada niño. Ofrezca con frecuencia refuerzo positivo. Organice las actividades de aprendizaje en una secuencia de pasos cortos. Destine tiempo suficiente a la práctica y el aprendizaje. Propicie el juego cooperativo y ayúdele al niño a avanzar del juego independiente al paralelo y, luego, al juego en grupo.
Problemas de audición	Cuando hable, capte la atención del niño; siéntelo cerca a la voz o la música. Repita o diga lo mismo en otras palabras. Alerte a los demás niños para que utilicen la misma técnica. Aprenda lenguaje de señas y enséñele al grupo. Ofrezca indicios visuales (como ilustraciones o marcas .. - .. - que representen el ritmo). Demuestre las actividades o tareas nuevas.
Problemas de la visión	Garantice en todo momento la seguridad del niño; sin ser sobreprotector. Ofrézcale indicios verbales de las actividades. Familiarice al niño verbalmente y por medio del tacto con los materiales y el espacio. Haga uso de un sistema de trabajo en parejas ("buddy system").
Impedimentos físicos o falta de coordinación	*Accesibilidad* Organice el espacio físico para darle cabida a niños en sillas de ruedas. Utilice mesas que permitan el acceso a las sillas de ruedas o haga uso de bandejas Utilice travesaños o barandas u otro tipo de materiales de apoyo para las actividades el suelo. Provea equipo adaptable para ponerse de pie. Actualícese sobre la disponibilidad de tecnología y equipos especializados. *Destrezas manuales* Utilice juguetes magnéticos para facilitar las actividades que involucren los músculos pequeños. Para las actividades musicales colóqueles cascabeles en las muñecas o en los tobillos. En la medida en que sea necesario, utilice cucharas o tijeras adaptables.

Cómo responder a la diversidad lingüística y cultural

El sentido que tienen los niños de sí mismos, así como los lazos que establecen con otros niños, con la escuela y con su familia, se fortalecen cuando su lengua y cultura maternas son reconocidas y respetadas. Investigaciones recientes han demostrado que aquellos niños que mantienen y amplían sus destrezas lingüísticas maternas son más competentes con el aprendizaje de la segunda lengua.[3]

La Asociación Nacional para la Educación Infantil (NAEYC) ha asumido una posición enfática con respecto a la eficacia de la educación preescolar de los niños con diversidad lingüística y cultural (noviembre de 1995). A continuación se incluye una muestra de sugerencias y recomendaciones de maneras en que los maestros pueden responder a tales cuestiones.

Recomendaciones de la NAEYC	Lo que pueden hacer los maestros
Reconocer que todos los niños están vinculados cognoscitiva, lingüística y emocionalmente a la cultura e idioma de su hogar.	• Hablar con los padres acerca de los tipos de actividades del niño y la lengua que se habla en el hogar. • Contar con materiales que reflejen la vida del hogar del niño.
Comprender que sin información comprensible, se dificulta el aprendizaje de una segunda lengua.	• Ofrecerle al niño muchas oportunidades de escuchar la segunda lengua sin tener que hablar. • Centrarse en una lengua a la vez; mezclar dos lenguas puede ser confuso.
Involucrar a los padres y familias en forma activa en la organización y el programa de aprendizaje de preescolar.	• Invitar a los padres a compartir sus talentos e intereses con los niños. • Pedirles a los padres que graben los cuentos favoritos de su hijo para compartirlos con el grupo.
Estimular y asistir a los padres a aprender acerca del valor cognoscitivo que tiene para los niños saber más de una lengua y proveerles estrategias para apoyar, mantener y preservar el aprendizaje de la lengua materna.	• Compartir actividades que los padres pueden llevar a cabo con sus hijos en el hogar y en su lengua materna. • Explicar que saber más de una lengua aumenta la capacidad cognoscitiva.
Reconocer que los niños logran y—de hecho—adquieren el uso del inglés, aunque se utilice y respete su lengua materna.	• Centrarse en lo que el niño dice y no en la forma correcta de decirlo. • Aceptar los diferentes dialectos del inglés y del español de los niños, pero demostrar el uso del inglés y del español "standard".
Apoyar y preservar el uso de la lengua materna.	• Hablar y usar la lengua materna como parte de la rutina diaria. • De ser posible, proveer materiales escritos en la lengua materna.

[3] Krashen, S. *Fundamentals of Language Education*. Torrance, CA: Laredo Publishing, 1972.

V. El horario y las rutinas

El horario diario y las rutinas constituyen la estructura básica de cada día. Si usted planifica de acuerdo con las necesidades de desarrollo de cada niño de su grupo, el horario y las rutinas diarias serán más agradables para todos y el día transcurrirá sin problema.

El horario diario

Un buen horario les ofrece a los niños un balance entre los siguientes tipos de actividades:

- momentos activos y momentos tranquilos;
- actividades en grupos grandes o pequeños y tiempo para jugar solo o con otros;
- momentos para jugar adentro y afuera; y
- momentos para que los niños elijan sus propias actividades y para actividades dirigidas.

La inclusión de rutinas y de los momentos de transición en el horario diario, resalta la importancia de las mismas y garantiza que se les destine suficiente tiempo. Dependiendo de la duración de su programa diario, trate de destinar tiempo para alguna o para todas las rutinas a continuación:

- la llegada y la salida;
- las comidas y las meriendas;
- dormir/descansar;
- las actividades autónomas como ir al baño, vestirse y lavarse las manos;
- recoger y/o limpiar; y
- las transiciones entre una y otra actividad.

La importancia de la consistencia

La consistencia es una característica muy importante del horario diario. Los pequeños se sienten más seguros cuando pueden predecir la secuencia de los eventos y cuando controlan su día. Por ejemplo, ellos disfrutan al recordarle al maestro que "sigue la merienda" o al decirle a algún visitante: "ahora vamos afuera". La predictibilidad, además, les ofrece a los pequeños una noción rudimentaria del tiempo, en la medida en que aprenden lo que sucede durante el día; primero, segundo, después y en último lugar. Un horario consistente también contribuye a que se adquiera confianza confianza.

Sin embargo, la consistencia no excluye ni la flexibilidad ni la espontaneidad. Un evento especial puede ser razón suficiente para alterar la rutina diaria. Por ejemplo, ver cómo cae la nieve puede alterar los planes de la clase. De manera similar, en un día en que una actividad sea especialmente exitosa, o cuando los niños estén enfrascados en algún proyecto en equipo, puede darles tiempo adicional mediante la eliminación o la reducción de otra actividad. Les podría decir: "Como están tan ocupados hoy, vamos a extender el tiempo un poco más".

Tal como ocurre con todos los aspectos del *Currículo Creativo,* el horario debe ser adecuado al nivel de desarrollo de los niños. Los tiempos de espera deben reducirse al mínimo y se debe destinar tiempo suficiente para ponerse los abrigos y gorros, para las comidas y meriendas y para recoger o limpiar. Además, los tiempos de "trabajo" deben ser suficientes para que los niños puedan seleccionar los materiales y actividades, para planificar lo que quieren hacer y para recoger y/o limpiar una vez terminen, sin sentirse apurados.

EJEMPLO DE UN HORARIO DIARIO

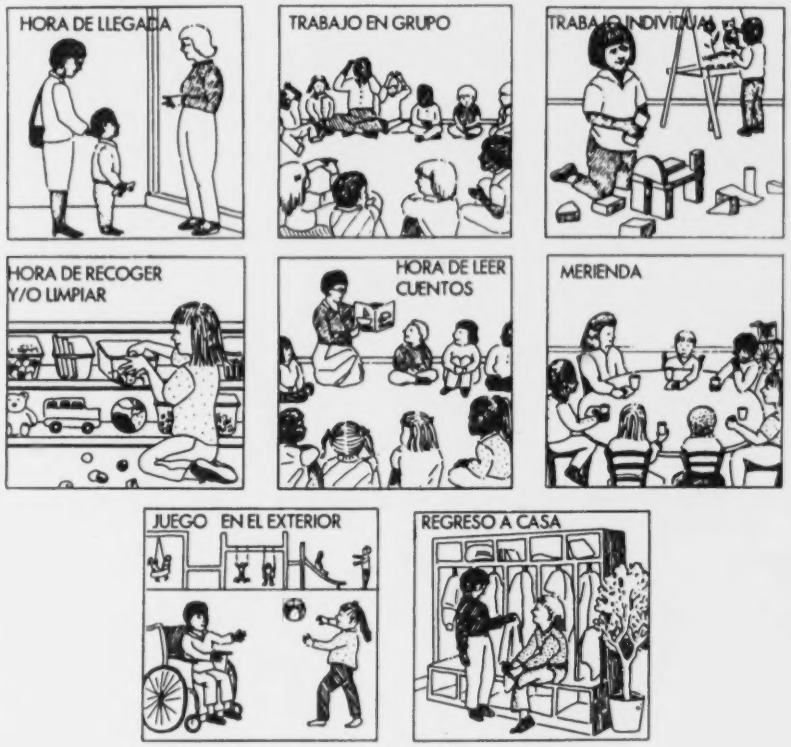
	Horario de la mañana
7:30 - 8:30	**LLEGADA:** Los niños participan en actividades calmadas y se preparan para desayunar.
8:30 - 9:00	**DESAYUNAR Y RECOGER Y/O LIMPIAR**: A medida que los niños terminan de desayunar, leen libros o escuchan música hasta estar todos listos para la próxima actividad.

	Horario diario para los programas de todo el día
8:45 - 9:00	**HORA DE LLEGADA**: Los niños eligen actividades calmadas para realizar en las mesas, como armar rompecabezas, leer o dibujar.
9:00 - 9:15	**REUNION DE LA MAÑANA:** Se reúne a todo el grupo para cantar, comentar las actividades que se llevarán a cabo durante el día y para compartir.
9:15 - 10:30	**TIEMPO DE TRABAJO**: Los niños eligen qué hacer entre las actividades de las áreas de interés.
10:30 - 10:45	**HORA DE RECOGER Y/O LIMPIAR**: Los niños recogen los juguetes y materiales, van al baño y ayudan a preparar la mesa para la merienda.
10:45 - 11:00	**MERIENDA**
11:00 - 11:15	**HORA DEL CIRCULO**: Se reúne a todo el grupo para cantar, comentar la actividad que llevaron a cabo; para alguna actividad con música y movimiento, o para contar un cuento.
11:15 - 11:50	**JUEGO AL AIRE LIBRE**: Los niños eligen qué hacer entre las actividades de las áreas de interés del exterior.
11:50 - mediodía	**PREPARACION PARA ALMORZAR O REGRESAR A CASA**: Los niños se lavan las manos y ayudan a poner las mesas. En los programas de medio día, se preparan para regresar a su casa.
Mediodía - 12:30	**ALMUERZO Y LIMPIEZA**
12:30- 12:45	**HORA DEL CUENTO**: Los maestros les leen a los niños en uno o más grupos.
12:45 - 1:45	**DESCANSO**
1:45 - 2:15	**HORA DE LAS ACTIVIDADES TRANQUILAS**: Los niños eligen entre una variedad de alternativas que requieran limpiar poco, tales como los juguetes de mesa, dibujar, escribir, leer o escuchar música. (En las guarderías infantiles, los niños duermen durante éste período).
2:15 - 2:30	**HORA DE RECOGER**: A medida que los niños recojen los juguetes, los maestros los congregan para leer un cuento.
2:30 - 3:00	**HORA DE LEER CUENTOS Y DE REGRESAR A CASA**

	Horario de la tarde
3:00 - 3:15	**MERIENDA Y PREPARACION PARA JUGAR AL AIRE LIBRE**
3:15 - 4:15	**JUEGO AL AIRE LIBRE**
4:15 - 5:15	**ACTIVIDADES ESCOGIDAS DE MANERA AUTONOMA**: Los niños eligen qué hacer entre una variedad de alternativas.
5:15 - 6:00	**HORA DE RECOGER Y/O LIMPIAR Y DE REUNIRSE EN GRUPOS PEQUEÑOS PARA REALIZAR ACTIVIDADES CALMADAS:** Los maestros les leen a los niños, o los involucran en la preparación de lo necesario para las actividades del día siguiente.

A continuación se presenta un ejemplo de horario que puede ser diferente del que usted haya establecido para su grupo. Por eso, para atender las necesidades de su programa y de los pequeños, puede ser necesario hacerle cambios. Por ejemplo, en algunos de los programas—del día completo—en los que se les da a los niños desayuno y almuerzo, se ha organizado un "bar de meriendas" ("snack bar") en lugar de destinar un tiempo específico para la merienda. Los niños, en consecuencia, pueden comer su merienda cuando lo deseen, sin interrumpir su juego.

Para ayudarles a los niños a recordar el horario, ilustre cada período y péguelo donde puedan verlo con facilidad.



La hora del círculo

La hora del círculo les ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar el sentido de pertenencia al grupo. Al compartir sus ideas y escuchar las de los demás, los niños fortalecen sus destrezas de socialización. La hora del círculo es más beneficiosa cuando las actividades planificadas son apropiadas para la edad y cuando se les destina suficiente tiempo habiendo tenido en cuenta la capacidad de atención, los intereses y las habilidades de cada niño. Ellos disfrutarán mucho más las actividades en grupo en que puedan participar directamente, como contar cuentos, cantar, en música y movimiento, ejercicios y juegos.

Para planificar un tiempo en círculo eficaz, tenga en cuenta lo siguiente:

- Siempre que le sea posible, divida un grupo grande en dos más pequeños; esto permite mayor participación.

- Organice los tiempos en círculo en períodos de 10 a 15 minutos. Si alguna actividad es particularmente exitosa, siempre puede continuarse, o repetirse más tarde.
- Haga uso de transiciones ordenadas y sin interrupciones, para que les sea fácil a los niños entrar y salir del círculo. Y, utilice la actividad misma para agruparlos. Por ejemplo, comience a cantar alguna canción para atraerlos al área.
- Evite actividades como las demostraciones o explicaciones extensas en que los niños estén sentados por largo tiempo escuchando al maestro y sin interactuar.
- Deles instrucciones claras y sencillas sobre la actividad que deban llevar a cabo.
- Esté preparado para cambiar, reducir o eliminar cualquier actividad en grupo que no le de resultado; o para expandir cualquiera que sea exitosa.

El comportamiento de los niños a la hora del círculo es un buen indicio de su éxito. Si todos parecen inquietos, el tiempo ha sido muy largo. Si varios no prestan atención o molestan a sus vecinos, es posible que la actividad no haya captado su interés. Este tipo de observaciones le permitirán establecer si es hora de cambiar la actividad, o de terminarla.

Los momentos de transición

Prestarle atención a los momentos de transición es esencial para un manejo eficaz del grupo, ya que estos momentos pueden ser caóticos. Pero también pueden ser tranquilos y ofrecer oportunidades de aprender y de reforzar conceptos y destrezas.

Si los momentos de transición son problemáticos, pregúntese lo siguiente:

- A los niños, ¿se les ha avisado que se aproxima un momento de transición?
- Los momentos de transición, ¿son considerados una actividad importante, o son apurados? ¿Son muy largos?
- Saben los niños, ¿cómo se espera que ellos actúen durante las transiciones?
- ¿Se espera que todo el mundo haga lo mismo a la misma hora?, o ¿existe el espacio para las diferencias individuales?

Las siguientes sugerencias sirven para hacer los momentos de transición más llevaderos:

- ***Individualice el proceso***. Trate de evitar que todos los niños vayan de una actividad a la otra agrupados. Por ejemplo, a medida que algunos terminen su merienda, pueden leer un libro hasta que los demás estén listos para salir. O, a medida que terminen de ir al baño, pueden regresar al salón a ponerse sus abrigos.
- ***Anúncielo***. Cinco o diez minutos antes de la hora de recoger, hable con los niños en cada área de interés: "Tienen tiempo para otro rompecabezas" o "Tienes tiempo suficiente para terminar tu dibujo, pero no para comenzar otro".
- ***Deles suficiente tiempo***. Considere la hora de recoger una experiencia valiosa en sí misma; por consiguiente, destine suficiente tiempo para recoger y para limpiar, de manera que los niños no se sientan apurados.
- ***Asígneles tareas***. Involucre a los niños en los preparativos de la hora del almuerzo o de la merienda; en la limpieza después de la hora de arte; o en recoger la basura después de comer. Esto no sólo facilita la transición, sino que les enseña a tener responsabilidad.

- ***Sea claro y consistente***. Ofrézcales a los niños instrucciones claras durante los momentos de transición y verifique que las expectativas sean apropiadas para la edad del grupo. Mantenga la misma rutina diariamente para que los niños sepan qué hacer por sí mismos.
- ***Sea flexible***. Cuando le sea posible, concédales tiempo adicional para finalizar actividades en las que estén enfrascados o para completar proyectos especiales. Por ejemplo, si varios niños han estado construyendo "una ciudad" durante su tiempo de juego y necesitan tiempo para completarla, concédaselos. Al mismo tiempo, se le podría pedir a otros niños que ayuden a limpiar el área de arte o la casita.

Las horas de comer

Las horas de comer, tal como el resto de las actividades del horario, son momentos excepcionalmente útiles para aprender. Los pequeños pueden aprender a servirse, a comer en grupo y a probar comidas nuevas. Las experiencias gratas a las horas de comer contribuyen a que los niños desarrollen actitudes positivas hacia la comida y la nutrición.

Existen muchas maneras en que los maestros pueden hacer agradables las horas de comer y propiciar las actitudes positivas de los niños. En primer lugar, es importante recordar que los niños—tal como los adultos—tienen patrones alimenticios, preferencias y experiencias con las comidas, que deben respetarse. Haga énfasis en el hecho de comer y disfrutar con el grupo, en lugar de forzar a los niños a probar comidas particulares. Los modales en la mesa también son secundarios con este tipo de grupo, pues los niños aprenderán a utilizar los utensilios (cuchara, tenedor, etc.) y las servilletas, a medida que adquieran sus destrezas. Como ellos también aprenden al observar a otros, es valioso que los maestros se sienten con los pequeños a las horas de comer.

Las siguientes sugerencias le ayudarán a convertir las horas de comer en momentos agradables y propicios para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Cómo hacer que las horas de comer contribuyan a la socialización de los niños

- Establezca una atmósfera tranquila y agradable. Por ejemplo, leerles un cuento a los niños antes del almuerzo, genera una atmósfera de tranquilidad.
- Propicie que los niños hablen sobre lo que estén comiendo. Por ejemplo, sobre cómo está preparado. O simplemente, acerca de algo que les permita socializar. Una conversación agradable crea una atmósfera agradable.
- Organice las comidas en forma que no tenga que estar levantándose de la mesa ya que este tipo de comportamiento interrumpe; y causa que los pequeños hagan lo mismo. Para evitarlo, mantenga una mesita de ruedas adicional ("cart") cerca; con servilletas, esponjas y vasos desechables.
- Dedique suficiente tiempo a la comida, ya que algunos niños comen muy despacio. Como no se les debe apurar, deles tiempo suficiente para preparar todo, comer y limpiar.

Estimule a los niños a ayudarle

- Los niños pueden ayudarle a arreglar la mesa, a limpiarla con una esponja antes y después de comer y, a depositar los desperdicios en el recipiente de la basura.
- Utilice recipientes, jarras y canastas pequeños, así como utensilios de material resistente para que puedan servirse ellos mismos el jugo o la leche y la comida. Deles tiempo para practicar con las jarras durante el juego con agua y sea tolerante con los regueros y accidentes.

No utilice la comida como premio ni como castigo

- Cuando se utiliza la comida para premiar o castigar ciertos comportamientos, se convierte en un medio de manipulación. Por eso, evite las promesas o amenazas que involucren alimentos. Es de gran importancia que los niños no se sientan amenazados con que se les quitará una comida o merienda. Cuando algún niño tenga una rabieta a la hora de comer, la mejor respuesta será enfrentar el comportamiento inapropiado y sentarse cerca a él, o separarlo del grupo.
- Hable con los padres acerca de los hábitos alimenticios y preferencias del niño y de cómo es la hora de la comida en casa. Comparta con ellos sus metas y pídales sugerencias sobre las comidas que el niño prefiere.

Las horas de descanso

El tiempo de descanso varía dependiendo del tiempo que permanezcan los pequeños diariamente en el programa. A aquellos que permanecen seis horas o más, el descanso los revitaliza para las horas de la tarde. Sin embargo, muchos niños asocian la siesta con el hogar y tienen dificultad para sentirse cómodos. Esto es normal y, además, de esperarse.

También es importante recordar que los niños tienen diferentes estilos y rutinas para dormirse. Algunos lo hacen inmediatamente, otros necesitan chuparse el dedo para tranquilizarse, y otros, mantienen los ojos abiertos hasta el último momento. Usted encontrará que cada uno de ellos necesita algo diferente para descansar. A continuación se ofrecen algunas sugerencias para lograr un período de descanso tranquilo.

Prepare la hora del descanso

- Planifique alguna actividad tranquila para antes del descanso, por ejemplo, leer un cuento, cantar y jugar con los dedos ("finger play"), o escuchar música.
- Asígnele una cama o colchón específico y un área a cada niño.
- Permita que los niños traigan de su casa para la hora del descanso, sus muñecos o frazadas favoritas. Estos objetos los podrán guardar en su casillero y sacarlos a la hora indicada. No se les debe hacer bromas por necesitar dichas cosas. Ellos las abandonarán cuando estén listos.

Durante la hora del descanso

- Permita que los niños se preparen según su propio ritmo y evite forzarlos a dormir. Si logra que se relajen, por lo general se dormirán. Muchas veces es útil, recorrer el salón, acariciarles la espalda y sentarse en un colchón cerca de aquellos inquietos.
- Supervise el descanso. En todo momento debe haber un adulto con los niños.
- Tenga preparado un plan para aquellos niños que se despierten antes de terminar el descanso y para los que no duerman. Por ejemplo, ofrézcales libros o juguetes de mesa silenciosos.
- Permita que los pequeños se despierten según su propio ritmo; sin esperar que se despierten rápidamente-o felices-después de un sueño profundo.

Si usted tiene problemas con algún niño en particular durante el descanso, consulte a los padres. Ellos le podrán ofrecer información que le ayudará a atender las necesidades del niño.

VI. Organización del aprendizaje infantil

Los niños que participan en un programa cuyo currículo hace énfasis en el juego y en las actividades iniciadas por ellos mismos, ¿realmente aprenden? Este es un interrogante digno de atención. Quien visite un salón de preescolar, verá a los pequeños y a los maestros involucrados en tantas actividades que tal vez no comprenda qué clase de aprendizaje esté ocurriendo y cómo tantas actividades diferentes pueden relacionarse con un solo currículo. Para el observador casual, los pequeños "simplemente juegan". Y, por supuesto, a los padres, administradores, y a muchos maestros, les preocupa que los pequeños no estén aprendiendo lo que necesitan saber para tener éxito académico; si "lo único que hacen es jugar".

Cómo garantizar el éxito académico

Aunque muchos padres y administradores están familiarizados con la expresión: "el juego es el trabajo de los niños", curiosamente, hacen distinción entre el trabajo y el juego. Por ejemplo, el trabajo lo definen como una serie de tareas estructuradas tales como las hojas de tareas que los niños completan para aprender el abecedario y los números. Hacer con ellos, ejercicios de fonética o números, es visto como una preparación para la lectura y las matemáticas. Este tipo de trabajo, precisamente, es visto con frecuencia como valioso y relevante para el futuro éxito académico. Obviamente, es más fácil medir el progreso infantil y ver la relación entre este tipo de actividades y el progreso académico, que entre el juego y el aprendizaje. En consecuencia, para garantizar que los pequeños tengan éxito, algunos programas se centran más en este tipo de aprendizaje e imponen un programa "académico" cada vez más prematuro. La teoría es que "entre más temprano, mejor será": es decir, que entre más pronto comiencen los niños el aprendizaje académico, mayor la probabilidad de que tengan éxito.

¿A qué se debe, entonces, que tantos pequeños de kindergarten y de primer grado estén teniendo dificultades en los programas en que se hace énfasis en las destrezas académicas y en la enseñanza tradicional—cuyo énfasis es la memorización—desde temprana edad? ¿Por qué tantos de los niños que dominan dichas destrezas, más adelante requieren de ayuda remedial, repiten grados o abandonan la escuela?[4] La razón es que este tipo de aprendizaje--de memorización pura y de gran abstracción--no es apropiado para los niños pequeños. Sin duda, si se las enseñamos, ellos pueden adquirir tales destrezas, pero esto no significa que realmente comprendan lo que están aprendiendo. Si no están listos para comprender lo que les enseñamos y no están motivados a aprenderlo, más adelante no estarán capacitados—ni motivados—para hacer uso de sus nuevas destrezas.

Cómo medir el éxito

El éxito escolar es de gran valor e importancia. En consecuencia, debemos contar con una definición de éxito académico y con un acuerdo acerca de los enfoques educativos que nos permitan alcanzar nuestras metas con los niños. Una forma de definir el éxito es preguntándonos: "Los niños a quienes les enseñamos actualmente, ¿se convertirán en estudiantes competentes que puedan alcanzar el éxito académico? Y, más adelante, ¿en adultos competentes que puedan relacionarse con los demás y contribuir al bienestar de sus familias y de la sociedad?". Si deseamos que el aprendizaje de los pequeños dé frutos—ahora y en el futuro—tenemos que enseñarles a pensar por sí mismos, a resolver problemas y a relacionarse armoniosamente con los

[4] L.J. Schweinhart, D.P. Weikart, and M.B. Lerner. "Consequences of Three Preschool Curriculum Models Through Age 15," *Early Childhood Research Quarterly* 1(1) 1986, 15-35.

demás. Estas capacidades se adquieren en la medida en que sean estimulados a explorar su entorno de manera activa, a resolver problemas que signifiquen algo para ellos y a trabajar con los demás cooperativamente para llevar a cabo tareas. Todo esto, es lo que los pequeños hacen cuando "juegan". Estas son las metas que le sirven de base al enfoque académico descrito en el *Currículo Creativo.*

Para poner en práctica en forma eficaz este tipo de currículo, los maestros, administradores y padres deben apreciar el valor del juego y el papel tan importante que desempeña en la adquisición de las destrezas, la comprensión y las actitudes que les garantizarán el éxito académico a los pequeños.

El papel del juego en el *Currículo Creativo*

Aunque todos los niños juegan, no todos lo hacen de igual forma. Existen diferentes clases de juego y cada uno contribuye con algo distinto al desarrollo y al éxito académico infantil. La Dra. Sara Smilansky define cuatro tipos de juego: el juego funcional, el juego constructivo, el juego con reglas y el juego dramático o imaginario.[5] A medida que los niños se involucran en los diferentes tipos de juego, los maestros orientan el aprendizaje participando y haciéndoles preguntas que los estimulen a pensar.

El juego funcional

El juego funcional es típico de los pequeños desde los seis meses hasta los seis años de edad. Durante el juego funcional, los niños exploran y examinan las funciones y propiedades de los objetos y los materiales de su entorno inmediato. Examinan la textura, el sabor, el olor y el sonido de las cosas y también su funcionamiento. El juego funcional les ayuda a los niños a comprender mejor el medio del que hacen parte. Cuando a los niños se les estimula a explorar y descubrir, se incrementa su curiosidad y su motivación a aprender.

[5]Sara Smilansky and Leah Shefatya. *Facilitating Play: A Medium for Promoting Cognitive, Socio-Emotional and Academic Development in Young Children* (Gaithersburg, MD: Psychosocial and Educational Publications,1990), pp. 103

Para propiciar el juego funcional, los maestros crean un ambiente interesante y provocativo, lleno de materiales y objetos que atraigan a los niños y los inspiren a explorar. Además, les hablan acerca de lo que estén haciendo para ayudarlos a nombrar y organizar su mundo y para provocar su pensamiento. Por ejemplo, los maestros pueden hacer comentarios y pedirles que describan lo que están descubriendo:

- "Descubriste que es más fácil hacer pasar la arena por el embudo cuando está seca".
- "¿Esto es duro o es blando?".
- "¿Qué clase de ruido hace?".
- "¿Qué hace esto?".
- "¿Qué aprendiste acerca de las conchas marinas de nuestra colección?".
- "Le añadiste pintura amarilla a la pintura roja y se volvió naranja. ¿Qué crees que suceda si le añades pintura amarilla a la azul?".
- "¿De qué maneras podemos utilizar esta colección de tapas?".

Los comentarios descriptivos, así como la búsqueda de información concientizan a los pequeños acerca de lo que están haciendo y los estimulan a hacer uso del lenguaje para describir sus acciones y descubrimientos. Al hablar con los niños, usted les ayuda a adquirir y hacer uso del lenguaje para nombrar y organizar su mundo.

El juego constructivo

Los elementos que los pequeños exploran durante el juego funcional, por lo general, se utilizan para construir algo más. Por ejemplo, cuando los niños hayan explorado, tanto las características de los bloques—textura, peso y tamaño—cómo su funcionamiento, ellos comenzarán a utilizarlos para construir algo específico, tal como una casa o un camino. De manera similar, tras explorar las propiedades de la arena, los niños comenzarán a utilizarla para hacer castillos, túneles o un pastel o bizcocho de cumpleaños.

El papel del maestro al propiciar el juego constructivo es observar a los niños y ampliar sus ideas. Es muy importante, evitar adivinar o asumir que se sabe lo que los niños intentan hacer, pues podemos equivocarnos. En cambio, la idea es validar y reforzar el juego constructivo y hacerles preguntas como las siguientes:

- "Has estado trabajando con los bloques por largo tiempo hoy. Cuéntame algo sobre tu edificación".
- "¿Cómo decidiste moldear la arcilla de esa forma?".
- "¿Te gustaría hablarme sobre tu dibujo?".
- "¿Qué clase de cosas podemos hacer hoy con la arena?".

Este tipo de comentarios estimulan a los niños a hablar sobre lo que están haciendo, sin sentirse presionados o juzgados.

El juego con reglas

Este tipo de juego es el que depende de una serie de reglas con las que todos los niños participantes se deben comprometer y aceptar para que el juego tenga éxito. Entre los juegos con reglas están: "las escondidas", "la rayuela", "el semáforo rojo-semáforo verde" y "Simón dice...". Algunos juegos de tableros o de cartas—también con reglas—son apropiados para los pequeños.

Los juegos con reglas les ayudan a los niños a concentrarse, a comprender las reglas y a controlarse para respetarlas. Además, les enseñan a competir y a encarar el éxito y el fracaso. En

el *Currículo Creativo*, por lo general, los juegos con reglas se juegan en el exterior o durante las actividades con música y movimiento.

El juego dramático o imaginario

El cuarto tipo de juego es el dramático o imaginario (de pretender o representar). En él, varios niños interactúan con el fin de pretender o representar alguna situación o evento. Este tipo de juego, también es llamado socio-dramático porque los niños asumen un papel o rol, pretenden ser alguien más y utilizan objetos reales o imaginarios para representar dicho papel. Los niños no podrán jugar imaginariamente, a menos que hayan experimentado algo que puedan, después, recrear. Esta recreación de las experiencias es una habilidad cognoscitiva que les exige recordar sus experiencias, seleccionar los aspectos relevantes y hacer uso de gestos y palabras que convenzan a otros de que ellos están desempeñando el papel asumido correctamente.

La relación entre el juego dramático y el éxito académico

Hallazgos de investigaciones recientes indican que existe una relación directa entre la habilidad para pretender—o representar—y el éxito académico.[6] Pensar de manera abstracta significa crear imágenes mentales o símbolos que representen objetos o eventos reales. Cuando los niños participan en representaciones, ellos adquieren la habilidad de sustituir símbolos por objetos y por eventos reales. Cuando son mayores y aprenden sobre historia, literatura, ciencias y matemáticas -sin duda- necesitan construir imágenes mentales para ser estudiantes exitosos. Por ejemplo, para comprender la historia, tienen que ser capaces de visualizar en sus mentes cómo era la vida en el pasado y cómo se relacionan los eventos. Para resolver un problema matemático sencillo, deben crear una imagen mental del mismo para decidir sumar, restar, multiplicar o dividir. Muchas tareas del aprendizaje requieren de la habilidad para visualizar lo que pensamos o leemos y considerar diversas alternativas para resolver un asunto o interrogante. Todo lo anterior, es lo que aprenden los niños cuando participan en el juego dramático o imaginario.

Aunque todos los niños nacen con la tendencia a participar en este tipo de juego, no todos los niños han adquirido las destrezas para jugar a pretender. Si nadie ha propiciado este tipo de juego con ellos, tales destrezas deben ser adquiridas en la escuela. Aunque jugar a pretender tiene lugar en todas las áreas del salón, el principal lugar en que los niños llevan a cabo representaciones es en "La casita". Cuando los maestros desempeñan un papel activo en "La casita", les facilitan a los niños desarrollar un nivel de destrezas superior y progresar en cuanto a su desarrollo y aprendizaje. Los elementos del juego dramático y el socio-dramático y el papel del maestro para promover esta clase de juego se discuten en detalle en el módulo "La casita".

Cómo aprenden los niños los temas académicos por medio del juego

Los niños comienzan a aprender "temas académicos"—lecto-escritura, matemáticas, ciencias y estudios sociales—casi desde el día en que nacen. Su comprensión del mundo se manifiesta y evoluciona a diario, a medida que—espontáneamente—tratan de descifrarlo mediante su interacción con el medio mismo, los objetos y las personas. De esta manera, adquieren nuevas destrezas y conceptos, además de, formas de pensar más complejas. Por ejemplo, el pequeño que al llorar es atendido por un adulto, gradualmente aprende que sus acciones producen una respuesta (causa-efecto). El niño que empuja una silla por todo el salón está experimentando con las nociones de área y distancia (relaciones espaciales). El preescolar que garabatea en papel y,

[6] J.E. Johnson, "The Role of Play in Cognitive Development." In E. Klugman & S. Smilansky (Eds.), *Children's Play and Leanring: Perspectives and Policy Implications* (New York: Teachers College Press, 1990).

A. Pelligrini. "The Relationship Between Kindergarteners' Play and Achievement in Pre-reading, Language and Writing." *Psychology in the Schools*, 17(4), 1980, 530-535.

luego, le "lee" la historia a su maestro está explorando la escritura (lo escrito como medio de comunicación). Estos ejemplos ilustran cómo a medida que juegan, los niños descubren los conceptos de las ciencias, las matemáticas, la literatura y los estudios sociales, mediante las experiencias diarias, activas, concretas y gratas.

Poner en práctica el *Currículo Creativo* contribuye a crear un ambiente en el que se apoya la capacidad y el deseo innato de los niños de aprender. Hablarles, hacerles preguntas abiertas y ofrecerles materiales y actividades que reflejen y aumenten sus intereses y experiencias, constituyen algunas de las formas en que podemos reforzar el aprendizaje de los pequeños. Cuando se planifican actividades que hacen énfasis en el aprendizaje tradicional y en la memorización, los niños se sienten frustrados porque no pueden crear basándose en sus propias experiencias y por tener dificultad para construir significados.

El aprendizaje más eficaz se da cuando a los niños se les ofrecen oportunidades de construir con base en su conocimiento y experiencia. Todos llegan preescolar y a kindergarten con conceptos de lectura, matemáticas y ciencias. Por ejemplo, la mayoría puede reconocer un aviso de "McDonald's" aunque no sepa leerlo; muchos pueden agrupar tapas de diferentes colores aunque no sepan aún los nombres de los colores; o pueden pararse delante de un ventilador para refrescarse, aunque desconozcan el funcionamiento del ventilador. El alcance del conocimiento de un niño antes de entrar a la escuela, depende en parte de la cantidad y la calidad, de las experiencias que haya tenido y de la naturaleza de su interacción con los adultos.

En el siguiente cuadro se resumen las metas del aprendizaje para los niños de preescolar y kindergarten en relación con la lecto-escritura, las matemáticas, las ciencias y los estudios sociales. Dichas metas son posibles de lograr, en la medida en que los pequeños jueguen en las diferentes áreas de interés del salón de clase (tal como se ilustra en el cuadro que aparece en las páginas 59-60).

Lecto-escritura	Matemáticas	Ciencia	Estudios sociales
• Observar situaciones de la vida real en las que se haga uso de la lectura y la escritura • Desarrollar el gusto por la literatura • Desarrollar las destrezas de la comunicación oral -expresión personal -cuestionamiento -vocabulario • Utilizar diversos medios para comunicarse • Utilizar las destrezas iniciales de lecto-escritura	• Comprender las relaciones matemáticas -patrones o modelos -selección y clasificación -representación gráfica (recolectar, organizar, representar, comparar e interpretar datos) -medición -geometría -probabilidad • Utilizar las destrezas del pensamiento matemático en situaciones reales • Adquirir la compresión de nociones temporales • Identificar una gama de soluciones a problemas • Adquirir una actitud positiva respecto a las matemáticas	• Descubrir relaciones de variación y crecimiento (de la materia, plantas y animales) y de causa-efecto mediante experiencias concretas • Observar y hacer descubrimientos (utilizando todos los sentidos) • Clasificar según las semejanzas o las diferencias • Comunicar las observaciones y clasificaciones (describir, dibujar y/o representar datos en forma gráfica) • Predecir eventos con base en observaciones	• Recordar y recrear experiencias con los bloques o mediante la dramatización • Adquirir una noción inicial de cómo opera la comunidad • Adquirir tanto una noción como el respeto por la diversidad cultural • Identificar los papeles (roles) que desempeñan las personas en la sociedad • Identificar las características comunes de eventos • Hacer uso de las destrezas de cartografía iniciales

El resto de este capítulo presenta una visión general del surgimiento del aprendizaje infantil en relación con la lectura y escritura, las matemáticas y las ciencias. Así como del comienzo del aprendizaje de los estudios sociales por medio de temas y proyectos.

El surgimiento de la lecto-escritura

El surgimiento de la capacidad de leer y escribir se refiere a la capacidad de los pequeños de construir significado a partir de lo escrito. Diversas investigaciones han concluido que la capacidad de leer y escribir surge desde muy temprano. A medida que los padres comienzan a hablarles y a leerles cuentos, comienza el proceso vital de aprender a leer y escribir. Las destrezas de la lecto-escritura—la capacidad de comunicarse, leer y escribir—surgen en forma independiente.

Cómo exploran los niños la lectura y la escritura

Los niños son comunicadores innatos. Sus primeros balbuceos y sus intentos de imitación son el comienzo del lenguaje significativo. Sus destrezas de lecto-escritura surgen, a medida que aumenta su vocabulario y utilizan oraciones más complejas. Unas cuantas formas en que los pequeños notan que la escritura se utiliza para comunicar mensajes, incluyen: escuchar y contar cuentos, observar a los padres al leer el periódico o al escribir y, reconocer los letreros en los alimentos empacados. Aprender a leer no es, simplemente, cuestión de reconocer letras y palabras; es el proceso de construir significado a partir de lo escrito. Reconocer lo escrito es el primer paso para aprender a leer y escribir.

Algunos niños llegan a la escuela habiendo adquirido diversas destrezas de lecto-escritura, tales como un vocabulario amplio, saber sostener un libro, reconocer palabras en el entorno inmediato o garabatear en un papel y considerarlo un cuento. Al observar las interacciones de los niños con los libros y el material escrito en su espacio escolar, usted podrá establecer las destrezas iniciales de lecto-escritura de ellos. En relación con las capacidades infantiles, es primordial tener expectativas realistas con base en las edades y niveles de desarrollo de los niños. (En el módulo "La biblioteca" se incluyen los niveles de desarrollo del empleo de los libros y de escribir).

Lo que pueden hacer los maestros

Usted puede lograr que los pequeños se sientan competentes y entusiasmados a aprender, al construir conocimiento a partir de lo que los niños ya saben. Cuando ellos experimentan el valor de la escritura—al escribir rótulos o señales para sus edificaciones, conservar sus propias palabras en un dibujo o pintura, o al experimentar con la escritura de sus propios cuentos—se sienten más motivados a aprender a leer y a escribir. Usted les enseña que la escritura es un medio importante de comunicación, cuando los involucra en actividades como las siguientes:

- hacer listas de compras para la cocina y el salón;
- hacer listas para la hora del círculo en las mañanas;
- escribir notas de agradecimiento para los visitantes o para las personas a quienes se visitó en un paseo. Invite a los pequeños a hacerlo, haciendo uso de garabatos o de escritura inventada;
- identificar las señales de tránsito al salir a caminar;
- pronunciar las palabras en voz alta, a medida que usted las escriba en un cuadro;
- señalar las palabras en las páginas del cuento que se lee en voz alta;
- estimular a los niños a "escribir" notas y mensajes para usted y para los otros niños; y
- utilizar preguntas abiertas y comentarios que les ayuden a los niños a expresar sus ideas y sentimientos.

Varios estudios indican que los niños aprenden mejor cuando sus experiencias de lecto-escritura son funcionales, en lugar de preestablecidas. En un evento funcional de lecto-escritura, la experiencia la inicia el niño con el fin de alcanzar un objetivo significativo. En un evento de lecto-escritura preestablecido, el maestro determina lo que sucede. Los siguientes son dos ejemplos:

> ***Un evento funcional de lecto-escritura***: Una niña de cuatro años hace líneas y figuras sobre un papel, y luego le dice a su maestra: "Esta es una carta para mi mami. Por favor, escribe 'Mami', para mi; aquí en mi papel". Ella le indica la parte superior del papel. Más tarde, la maestra observa que la niña intenta escribir una mayúscula.
>
> ***Un evento de lecto-escritura preestablecido***: Un maestro les pide a sus estudiantes de cuatro años hacer tarjetas para el "Día de la Madre" y luego les muestra como se escribe 'Mami'. El elemento ausente es la iniciativa de los niños.

En el salón del *Currículo Creativo,* los libros de la clase promueven la lecto-escritura. Hacer libros, leerlos a la hora de leer cuentos y exhibirlos en anaqueles abiertos, les permite a los niños ver cómo se utiliza la escritura para documentar eventos y cómo se hacen los libros. A continuación se ofrecen dos sugerencias:

- Tome fotografías de los pequeños trabajando en las diferentes áreas del salón. Péguelas sobre papel de colores ("construction paper") y pídales a los niños que le dicten notas breves para escribir junto a dichas fotografías. Lamine las páginas o cúbralas con papel adhesivo ("contact") transparente y únalas en una carpeta de argollas o con hilo grueso.
- Cada vez que el grupo salga de paseo o tenga un evento especial, como la llegada de una nueva mascota a la clase, o algún visitante, produzca libros usando las fotografías con dictados, o dibujos hechos por los niños mismos.

Aunque la biblioteca sea muy importante, no es la única área en la que se puede desarrollar la lecto-escritura. Usted puede reforzar el desarrollo de la lecto-escritura que recién surge, en todas las áreas del salón. Por ejemplo, puede colocar papel y marcadores cerca al área de los bloques para que los niños puedan escribir avisos o letreros como: "No tumbar" o "Estación de gasolina". En el área de arte, usted puede ayudarlos a desarrollar las destrezas de comunicación haciéndoles preguntas abiertas o comentarios como los siguientes: "Háblame sobre tu dibujo" o ¿Cómo hiciste estas figuras? ¿Moviste tu mano y diste vueltas y vueltas?". De esta forma los estimulará a expresar sus ideas mediante palabras.

Cuando los maestros crean un "ambiente lecto-escritor", todos los niños pueden explorar y experimentar con el lenguaje, al leer y escribir según su propio nivel de aprestamiento y de interés.

El surgimiento del pensamiento matemático

Así como las matemáticas no equivalen al simple reconocimiento de los números, la lectura tampoco equivale al simple reconocimiento de las letras y sonidos. Es fácil pensar respecto a las matemáticas como el aprendizaje—por memorización—de símbolos y reglas. Cuando a los niños se les enseñan las matemáticas mediante la memorización, ellos aprenden verdades pero son incapaces de aplicar lo que han aprendido cuando la situación requiere resolver problemas. En consecuencia, los niños, se sienten aburridos o intimidados por las matemáticas.

Las matemáticas se refieren a la capacidad de pensar de manera lógica, resolver problemas y percibir relaciones. Esta es una de las maneras en que desciframos el mundo, porque nos facilita encontrar orden y lógica al reconocer modelos o patrones, hacer predicciones y resolver problemas.

Cómo exploran los niños las matemáticas

Para convertirse en pensadores matemáticos, los niños necesitan explorar, manipular y organizar objetos concretos antes de poder pedírseles que utilicen símbolos abstractos. Mediante el juego, ellos pueden comenzar a cuestionar, analizar y discutir sus descubrimientos; además de reconocer cómo las matemáticas son parte de su vida diaria. Lo anterior les ayuda a pensar lógicamente y a sentir que las matemáticas son útiles y agradables.

Los pequeños entre los tres y los cinco años de edad-naturalmente-participan del surgimiento del pensamiento matemático. Por ejemplo, un pequeño de tres años puede gatear hasta una caja de cartón pequeña en busca de un lugar cálido. Otro, de cuatro años, puede estudiar los bloques del piso para decidir cuáles necesita con el fin de construir, los lados de su edificio del mismo tamaño. Todos los niños de preescolar y kindergarten llegan al programa con alguna experiencia matemática. Han visto los números en relojes, en los empaques de los alimentos o en el menú de algún restaurante. Cuando hacen comentarios como los siguientes: "El tiene más dulces que yo" o "Mi muñeca es más grande que la tuya", están expresando conceptos matemáticos.

Lo que pueden hacer los maestros

En el *Currículo Creativo*, los maestros les ayudan a los niños a observar y a pensar acerca de las relaciones matemáticas que ellos encuentran diariamente, al jugar con los bloques, con agua, cuando preparan meriendas o cuando hacen uso de los instrumentos musicales. Como respuesta al niño que juega con la caja, un maestro podría decirle: "Veo que lograste entrar en un lugar muy pequeño/pequeñito". A lo que el niño puede responder: "Me encogí" o "Es que... me hice pequeñito". O el maestro puede decirle: "Hiciste tu cuerpo muy pequeñito para haber logrado entrar en esa cajita". De esta forma, le ayudará al niño a aprender el concepto matemático correspondiente a la situación y, además, a comprenderlo. En este caso, "pequeño/pequeñito".

En el *Currículo Creativo*, las matemáticas se integran con todas las áreas de interés. A medida que los niños juegan, hacen uso de los diferentes materiales y describen lo que hacen, ellos comienzan a adquirir la comprensión de las relaciones matemáticas. Estas experiencias incluyen:

- reconocer patrones o modelos,
- seleccionar y clasificar,
- representar gráficamente,
- calcular,
- medir, y
- la probabilidad.

Reconocer patrones o modelos

Los patrones o modelos se refieren a cualquier clase de relación, secuencia, repetición, organización, o causa-efecto. Los patrones son parte de la vida de cada niño, tanto en el hogar como en la escuela. En todas las áreas académicas—matemáticas, ciencias, lecto-escritura y artes—un niño puede participar en la identificación, ampliación y creación de patrones.

El reconocimiento de patrones desarrolla una importante capacidad, la de resolver problemas. Para identificar, ampliar o crear patrones, un niño debe estar en capacidad de organizar información, percibir similitudes y diferencias y llegar a sus propias conclusiones. Los pequeños

se benefician de las oportunidades de utilizar todos sus sentidos—vista, oído, tacto, e incluso, gusto y olfato—al jugar con patrones o modelos. Por ejemplo, usted podría ayudarles a reconocer los patrones existentes en las líneas repetidas de las aceras, las venas de las hojas, los sonidos de un barco de vapor en el puerto, la textura de los ladrillos del edificio de la escuela y los olores provenientes de la cafetería, a la misma hora todos los días. O, haciendo uso de los cubos de colores, usted podría pedirle a algún niño que continúe un patrón rojo, azul, rojo, azul. Cuando se les estimula a "leer" dichos patrones en voz alta, los reconocen.

Seleccionar y clasificar

La selección y la clasificación son actividades matemáticas primarias esenciales porque contribuyen a desarrollar la capacidad de pensar en forma lógica. A los niños les fascina hacer y utilizar colecciones de objetos. Ellos comienzan a escogerlos y a agruparlos sin ningún propósito específico y, luego, lo hacen con algún propósito en mente. Por ejemplo, según ciertas características como el color, el tamaño o la forma de los objetos. A medida que los pequeños desarrollan y refinan su capacidad de selección, lo hacen con base en más de un atributo. Al estimularlos a describir las reglas de selección que siguen, usted expande su pensamiento matemático. Preguntas como éstas: "¿Cómo hiciste tu grupo?", o "Dime, ¿en qué se parecen?", o "¿Adónde crees que debe ir ésta"? les ayudan a los niños a verbalizar su pensamiento y les ofrecen a los maestros la posibilidad de establecer lo que los niños saben .

Representar gráficamente

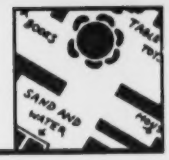
La representación gráfica es una extensión directa de la capacidad de selección y clasificación. En una gráfica se presenta información de una manera organizada; y por ser una representación visual de información, los niños logran reconocer relaciones. La representación gráfica es una forma de presentar distintas clases de información, de diversas maneras. Una representación gráfica sencilla sobre las clases de zapatos utilizados por los niños podría progresar según la siguiente secuencia.

- ***Concreta***: zapatos de amarrar, de abrochar, con "velcro", y sin cordones
- ***Pictórica***: ilustraciones de los distintos tipos de zapatos
- ***Simbólica***: símbolos abstractos que representen los distintos tipos de zapatos

Una vez que los niños hayan aprendido a presentar información en forma gráfica, podrán analizarla e interpretarla. Lo anterior implica comparar, contar, sumar y restar, así como hacer uso de términos como: "mayor que", "menor que", "igual que" y "diferente de". La gráfica que aparece a continuación fue hecha por un grupo de niños, quienes recogieron las hojas en una salida a caminar.

Para ayudar a los niños a interpretar esta representación gráfica, un maestro puede preguntarles algo como lo siguiente:

- "¿De cuál(es) clase(s) de hojas encontramos más?".
- "¿De cuáles encontramos la misma cantidad?".
- "¿Que más nos dice esta gráfica?".



Calcular

Calcular es la habilidad de adivinar en forma inteligente, soluciones posibles a un problema. A causa de los adelantos tecnológicos de las calculadoras y las computadoras, calcular es más importante ahora que nunca. La estimación y computación mental (que va con la primera) les ayuda a los niños a decidir, cuándo una respuesta es razonable. Por ejemplo, al construir con bloques, un niño puede hacer el cálculo estimado de que necesita cuatro bloques para hacer una calle entre dos edificios. O, si un maestro observa a un niño que construye un camino, podría preguntarle: "¿Como cuántos bloques necesitas para conectar tus dos edificios? Veamos". Las experiencias tempranas de calcular, les permiten a los pequeños determinar si una respuesta estimada es aceptable, o si se requiere un cálculo exacto.

Medir

El centro de atención de las actividades de medición en educación infantil está en que se adquiera la comprensión de los principios y usos de la medición, más que en las destrezas específicas. Dado que la medición es una habilidad matemática de la que requerimos diariamente, los niños se beneficiarán de las oportunidades que les brindemos de participar en actividades y de utilizar los materiales en formas que les faciliten comprender los conceptos de medición.

La inclusión de múltiples actividades concretas en las que se mida tiempo, temperatura, masa y capacidad, les ayudan a los niños a sentirse a gusto con la medición. Entre los materiales que podrían ser utilizados y estar disponibles para las exploraciones se incluyen: relojes, balanzas, termómetros, tazas para medir y reglas. Los niños también pueden construir sus propios utensilios para medir. Por ejemplo, pueden trazar y cortar manos y pies de papel para medir áreas. Los bloques y otros materiales pequeños pueden servir para medir masas. Para que los niños comprendan mejor este tipo de experiencias, necesitan que se les oriente y estimule a describir su pensamiento y sus acciones.

La probabilidad

La probabilidad se refiere a que un evento específico pueda realmente- suceder. Trabajar con datos, pensar en predicciones y hacer nuevas preguntas, son destrezas esenciales del pensamiento crítico, relacionadas con la probabilidad. Los pequeños pueden comenzar a explorar la probabilidad, al lanzar monedas al aire, tirar los dados, hacer girar trompos y esparcir granos pintados. Las actividades relacionadas con la probabilidad contribuyen a que los niños desarrollen la capacidad de solucionar problemas y les ofrecen práctica con los números. A medida que participen en dichas exploraciones, usted puede alentarlos a que describan, pregunten y comenten lo que hacen.

El surgimiento del pensamiento científico

En muchos de los salones de preescolar, la ciencia consiste en una mesa llena de colecciones de hojas de árboles, conchas marinas, bellotas, y otros materiales naturales. Dichas colecciones permanecen en la mesa por algún tiempo, después del cual, los niños las ignoran. Esto se debe a que, por sí mismo, este enfoque no promueve el surgimiento del pensamiento científico. La ciencia es un proceso activo de cuestionar e investigar, no una mesa estática de colecciones. Es una manera de pensar y actuar, de hacer preguntas y de resolver problemas.

Cómo exploran los niños la ciencia

Todos los pequeños son investigadores; curiosos y llenos de sorpresas. Son científicos por naturaleza, pues llevan a cabo diariamente la actividad de los científicos, en la medida en que observan su entorno inmediato, ponen a prueba lo que encuentran y hacen descubrimientos. Algunas formas en que los pequeños observan y experimentan con el mundo material incluyen apretar frutas, observar lombrices y vaciar arena a través de un colador. Al hacer uso de todos los sentidos—tacto, vista, olor, gusto y oído—descubren las relaciones de cambio y crecimiento y de causa-efecto. Este es el surgimiento del pensamiento científico.

Los maestros que hacen uso del *Currículo Creativo* apoyan el entusiasmo de los niños por explorar, al estimular a los pequeños a hacer preguntas, a predecir y a descubrir diversas maneras de probar sus hipótesis.

Lo que pueden hacer los maestros

Usted puede crear un ambiente que promueva el surgimiento del pensamiento científico de los niños, al pemitirles explorar y experimentar en todas las áreas de interés del salón. Además, usted puede facilitarles el participar en investigaciones al formularles preguntas abiertas, ofrecerles experiencias enriquecedoras y al extender los "momentos científicos" que se den espontáneamente en el salón de preescolar.

Las preguntas abiertas son fundamentales para el que surja del pensamiento científico infantil. Esta clase de preguntas les ofrecen la base del pensamiento crítico y de la resolución de problemas. Usted puede estimular la capacidad de los pequeños de sorprenderse o maravillarse, al preguntarles algo como:

- "¿Qué crees que pase si ...?".
- "¿Cómo crees que encontremos ...?".
- "¿Qué crees que ocurra cuando ...?".
- "¿Por qué crees que ocurrió eso?".
- "¿Como describirías lo que ves?".

Los siguientes son algunos ejemplos de como puede fomentarse el pensamiento científico durante la rutina diaria o a medida que los niños jueguen en las diferentes áreas:

- ***Durante la hora de limpiar:*** A medida que los niños se preparen para limpiar, por ejemplo, la pintura de la mesa, podría preguntarles: "Teresita, ¿qué crees que suceda si tu utilizas una esponja mojada para limpiar la pintura y yo utilizo una seca? ¿Probamos?" Luego podría decir: "¿Qué notaste? ¿Por qué crees que ocurre eso?".
- **En la mesa o caja de arena:** A medida que los niños jueguen, pregúnteles: "¿Con qué clase de arena creen que podemos hacer una pila más grande? ¿Con la mojada o con la seca? ¿Probamos? ¿Qué sucedió? ¿Por qué creen que ocurre eso?".
- ***En el área de los bloques***: A medida que observe a los niños construir, pregúnteles: "¿Cual es la pared más fuerte? ¿Por qué lo creen? ¿Cómo podríamos probar si las paredes son resistentes? ¿Qué descubrieron?".

A medida que los niños hagan sus colecciones de objetos, estimúlelos a clasificarlas de acuerdo con las similitudes y diferencias y a describir lo que vean, mediante dibujos, representaciones gráficas y comentarios. Cuando usted invita a los niños a observar algo y a describirlo, les hace saber que le interesa lo que ellos piensan. Facilitar que los pequeños se conviertan en observadores cuidadosos que pueden describir lo que vean, desarrolla su confianza y competencia como pensadores científicos, tal como lo ilustran los siguientes ejemplos:

Durante un juego en el exterior, un maestro les sugirió a algunos niños, "Acostémonos sobre la hierba y miremos el cielo. ¿Qué creen que veremos? Los niños se acostaron entusiasmados y señalaron pájaros, nubes, aviones y hasta nidos en los árboles. El maestro les preguntó: "¿A qué se parecen las nubes?" Después de escuchar las respuestas, les sugirió, "¿Quieren ser como los científicos y registrar todo lo que vean? Vamos adentro a buscar papel oscuro y tiza para dibujar las nubes que vieron hoy". A medida que los niños trabajaban, les dijo: "Si durante todos los días de esta semana hicieran un dibujo de las nubes que vimos, ¿Creen que todas serían iguales? Situaciones como éstas los estimulan a especular". A medida que avance la semana, otros niños podrían participar en el proyecto y sus dibujos exhibirse y comentarse.

Cuando los maestros invitan a los niños a hacer predicciones, a poner a prueba sus ideas y a observar el resultado, los hacen partícipes del método científico. Este método incluye:

- identificar problemas,
- formular predicciones,
- experimentar para hallar soluciones,
- observar lo que sucede, y
- pensar y hablar acerca de lo que vemos y hacemos.

Los maestros que hacen uso del *Currículo Creativo*, nutren el sentido de exploración de los pequeños y expanden su pensamiento, al acompañarlos en sus exploraciones espontáneas y al ofrecerles oportunidades de hacer descubrimientos, con base en la curiosidad innata de cada niño. Esto significa encontrar oportunidades científicas en todo. Es decir, tanto dentro como fuera del salón. A continuación se ofrecen algunos ejemplos adicionales de actividades que podrían llevarse a cabo:

- Al preparar con los niños una merienda, hágalos observar una zanahoria antes y después de rallarla. Pídales que la toquen y la prueben. Además, que describan sus observaciones, pues muchos niños encuentran interés en las transformaciones de las cosas.
- Tenga plantas y animales en su clase y enséñeles a los niños a cuidar de ellos. Demuéstreles cómo hacer uso de destrezas de observación, diciéndoles algo como: "Me parece que a Micky (el conejo) le gustó la lechuga que le dimos ayer, pues se la comió rápidamente". Así, los estimulará a prestarle atención a los detalles. Al preguntarles algo como: "¿qué más creen que le guste comer a Micky?" les permitirá formular hipótesis y comprobarlas.
- Invítelos a que recojan nieve y la pongan en la mesa para juegos con agua. Pídales que piensen sobre lo que podría sucederle a la nieve. Otra opción es demarcar con tiza, los charcos formados por la lluvia y—al día siguiente—especular sobre lo que le sucedió al agua.
- Enséñeles sobre ecología y sobre la importancia de proteger el medio ambiente mediante la ubicación de recipientes para reciclaje o reparando los juguetes dañados, en lugar de tirarlos.
- Organice una mesa de "olor" en la que coloquen cosas que usted y los niños traigan. Permítales olerlas y (es posible que tenga que enseñarles cómo hacerlo, pues la mayoría de los pequeños soplan en lugar de oler), pídales que describan los olores. Usted puede preguntarles algo como lo siguiente: "¿Cuáles olores les gustan más? ¿Menos? ¿Cómo podríamos agrupar las diversas clases de olores? ¿Fuerte, dulce, podrido?". La misma actividad puede llevarse a cabo con sabores.

- Coloque diversos materiales en una bandeja: papel de lija, de aluminio, terciopelo, esponja, corcho, motas de algodón, piedrecillas y plástico. A medida que exploren los distintos materiales, pregúnteles: "¿Pueden comparar el algodón con algo que hayan tocado antes?". ("Es suave como el pelo de mi gatito. Me hace cosquillas, como cuando mi hermana me hace cosquillas a mi".)

Propiciar el surgimiento del pensamiento científico infantil significa permitirles a los niños encontrar sus propias respuestas. Cuando usted les ofrece todas las respuestas a sus preguntas, inhibe su pensamiento. En cambio, al formularles preguntas nuevas o al preguntarles por qué piensan que algo es como es, les ayuda a ver que hay cosas interesantes y maravillosas, preguntas nuevas para hacer, e infinitas formas de experimentar con objetos para descubrir lo que desean saber.

En todas las áreas de interés del *Currículo Creativo* los niños exploran la lecto-escritura, las matemáticas y las ciencias. Una forma de integrar el aprendizaje es desarrollar temas que les interesen a ellos y los involucren. Dichos temas también les ofrecen la oportunidad de explorar los estudios sociales.

La utilización de temas en el *Currículo Creativo*

Los temas de trabajo, les ayudan a los pequeños a aprender sobre el mundo que los rodea (estudios sociales). Además, los capacitan para adquirir información y conceptos por medio de actividades significativas que ocurren en cada una de las áreas de interés. El contenido del currículo comienza "aquí y ahora": es decir, en el entorno o ambiente de aprendizaje que los niños conozcan de manera inmediata.

Los maestros que utilizan el *Currículo Creativo* seleccionan los temas con base en su conocimiento sobre la comunidad y los intereses de los niños; no porque en un libro se establezca que sea hora de aprender sobre los animales del campo. Esto significa que los temas curriculares de los maestros en Alaska, serán totalmente diferentes de los seleccionados por los maestros de un área rural en Virginia, o de un programa en Chicago. En muchas áreas de Alaska, un tema apropiado sería "La vida de un salmón" ya que—anualmente—los niños ven salmones nadando contra la corriente. Sin embargo, este tema no sería apropiado para los niños de las zonas rurales de Virginia ni para los de Chicago. En Virginia podrían estudiar "Los huertos de manzana"; y, en Chicago un tema podría ser: "Las tiendas de nuestro barrio".

Lo anterior quiere decir, que los temas se originan en lo que saben y ven los pequeños diariamente. Un tema de animales en un programa de Alaska podría incluir focas, ballenas y morsas. El mismo tema, pero para una comunidad de un área rural podría incluir vacas, caballos, gallinas, cerdos y gansos. Los maestros de ambas localidades pueden seleccionar los animales apropiados representados en fotos o dibujos, en los libros que lean, en los accesorios que utilicen en el área de bloques o la casita y en las diversas actividades que planifiquen.

Los temas pueden desarrollarse con base en eventos inesperados, ya que estos ofrecen enormes oportunidades de exploración. Por ejemplo, suponga que se inicia un gran proyecto de construcción cerca de su escuela. Los niños podrán ver: maquinaria enorme utilizada para excavar y construir los cimientos, la colocación de la tubería, y el levantamiento de las paredes. Si tiene en cuenta el entusiasmo de los niños, podría incorporar al currículo, un proyecto de construcción mediante visitas regulares al sitio y animándolos a hablar sobre la obra que se construye y sobre los cambios que perciban. Para ampliar el aprendizaje, podría enriquecer también el ambiente de la clase en relación con este tema, por medio de:

- la exhibición fotografías que muestren edificios en construcción;
- añadiendo al área de los bloques—si es posible—razadoras ("bulldozers"), tubos, retroexcavadoras, rampas, grúas o dragas, y trabajadores;
- incluyendo en la casita, sombreros protectores, loncheras, delantales o mandiles para carpintería, botas y camisas de trabajo;
- exhibiendo en la biblioteca, libros que presenten construcciones;
- incluyendo en el área de los juguetes de mesa, materiales de construcción como "Legos" y piezas para armar;
- planificando la elaboración de un mural cuyo tema sea construir un edificio; de manera que los niños "construyan" una representación; y
- tomando fotografías del lugar de la construcción para ilustrar los cambios y pedirles a los niños que inventen una historia basada en dichas fotografías.

Pasos para planificar un tema

La planificación es esencial para desarrollar los temas de una manera eficaz. A continuación se incluyen varios pasos que contribuyen a organizar la planificación:

Seleccione un tema apropiado. Un tema apropiado tiene como fundamento la capacidad de desarrollo de los niños y les ofrece abundantes oportunidades de exploración y descubrimiento.

En cada etapa de desarrollo, los niños manifiestan diferentes intereses y capacidades. Los de tres años se centran primordialmente en sí mismos y sus familias y aunque comiencen a mostrar cierto interés en otras personas y lugares, sus intereses primarios estarán ligados al hogar. En cambio, la curiosidad de los niños de cuatro años se extiende más allá de sí mismos e incluye a otros. Por eso, ellos ya desean saber sobre los otros niños de la clase y sobre sus familias y, también, hacen preguntas sobre el barrio que ven diariamente. Los de cinco años preguntan mucho y quieren saber cómo se hacen las cosas, cómo funcionan y quién las hace.

Al considerar un posible tema, haga uso de los siguientes interrogantes para establecer si es-en realidad-adecuado:

- ¿Puede el tema ser explorado desde diversos ángulos; tales como el lugar, la gente que participa, o los objetos utilizados?
- ¿Qué posibilidades de exploración existen en el barrio en donde está ubicada la escuela? ¿Qué ven los niños diariamente? ¿Qué clase de salidas se pueden llevar a cabo en el entorno o ambiente de aprendizaje inmediato?
- ¿Con qué experiencias e intereses particulares llegan los niños a la escuela? Piense respecto a sus familias. ¿Hablan idiomas diferentes? Planifique temas de estudio que les permitan a los niños compartir las experiencias y expandir los intereses. Y, enséñeles a pensar acerca de las similitudes y las diferencias culturales de las personas.

Familiarícese con el tema o tópico. Los maestros siguen siendo estudiantes y aprender sobre un tema de estudio implica hacer viajes, ubicar libros y materiales y hablar con personas. En relación con dicho aprendizaje, la exploración anticipada del entorno o ambiente de aprendizaje le permitirá adelantarse a las preguntas e intereses que puedan tener los niños.

Lleve a la clase materiales relacionados con el tema. Los materiales interesantes y los accesorios pueden estimular conversaciones y provocar la investigación. Por ejemplo, para el tema del correo, se puede hacer uso de objetos tales como: buzones, gorras de cartero y una bolsa de correo

en "La casita"; libros sobre el correo en "La biblioteca"; y, camiones y cargadores en el "Area de los bloques". Debido a que los niños tienen estilos de aprendizaje diferentes y, además, reaccionan a los materiales de diversas formas, es importante tener una multiplicidad de materiales disponibles. Anime a los niños y a sus familias a traer objetos que se relacionen con el tema y, a medida que reúna los libros y dibujos al respecto, garantice que respeten la diversidad étnica, de estilos de vida y de género.

Piense sobre lo que aprenden los niños. Cuando los maestros piensan acerca de los conceptos relacionados con un tema para el cual los niños están preparados, es más probable que las experiencias sean, realmente, significativas. Los conceptos se refieren a "las grandes ideas" que aprenden los niños y centrar su atención en éstos, les permitirá a los niños comenzar a hacer generalizaciones. Por ejemplo, a medida que los niños de cuatro años comentan el tema del correo, aprenden sobre quién lo distribuye, dónde se consiguen las estampillas y cómo los camiones del correo llevan paquetes por todo el país. Ellos comprenderán un concepto amplio: hay muchas personas que llevan a cabo labores especiales.

Formule preguntas para investigar. Las preguntas abiertas son una excelente manera de comenzar conversaciones durante las cuales los niños pueden compartir lo que sepan, expresar sus ideas y opiniones y desarrollar la comunicación oral. También es una forma en la que usted podrá determinar qué es confuso para los niños. Por ejemplo, después de hacer una visita al correo, podría preguntarle al grupo: ¿Cuáles son algunas de las cosas que vimos en el correo? Al escuchar las respuestas, usted sabrá lo que recuerdan haber visto, lo que comprendieron y lo que los haya podido confundir.

Planifique las actividades y experiencias. Las actividades y experiencias concretas basadas en lo que los niños saben, les facilitan el aprendizaje. Dado que ellos aprenden más eficazmente de las experiencias inmediatas, las salidas o paseos son una gran fuente de aprendizaje que les ofrece la oportunidad de recolectar información activamente, mediante la formulación de preguntas, la manipulación de objetos y la comparación entre lo que ven y lo que ya saben.

Invite a los padres a participar en el tema. Los padres y demás parientes pueden ofrecer tanto una excelente colaboración como materiales. Los miembros de la familia pueden ayudar durante las salidas o paseos, visitar la clase para hablar acerca de su trabajo, colaborar en los proyectos de cocina o compartir alguna destreza especial.

Piense sobre la forma de terminar el tema. Algunos temas y sus unidades duran una semana, otros pueden durar un mes o más. La duración de un tema depende de la naturaleza del mismo, del nivel de desarrollo de los niños que participan y del interés que demuestren respecto a dicho tema. Para aquellos temas que continúen por varias semanas, su finalización es de especial importancia. El final del tema puede ser: producir un libro colectivo con dibujos, escritos y fotografías; exhibir los proyectos y trabajos de arte; o desayunar un día con los padres para compartir historias y experiencias. Tales actividades de finalización capacitan a los niños para compartir lo que hayan aprendido y les da la oportunidad de sentirse orgullosos por sus logros.

Evalúe su trabajo y el de los niños. Durante el tiempo de estudio, observe y registre los comentarios y preguntas de los niños, su participación en los proyectos, sus logros y sus confusiones. Las muestras de su trabajo, las fotografías de sus construcciones y las fotocopias de sus escritos pueden incluirse en la carpeta o archivo de cada uno de ellos.

Cómo propician los maestros el aprendizaje en todas las áreas de interés

Las experiencias de los niños—a medida que exploran la lecto-escritura, las matemáticas, las ciencias y los estudios sociales—tienen lugar en todas las áreas del salón de clase. Para ilustrar este concepto, hemos hecho un cuadro que ilustra cómo tiene lugar el aprendizaje en las diez áreas de interés descritas en la Parte II del *Currículo Creativo.*

Ejemplos de cómo propician los maestros de preescolar (que utilizan el *Currículo Creativo*) el aprendizaje de lecto-escritura, matemáticas, ciencias y estudios sociales

	LECTO-ESCRITURA	MATEMATICAS	CIENCIAS	ESTUDIOS SOCIALES
LOS BLOQUES	• Tenga papel, marcadores y cinta adhesiva al alcance para hacer avisos o rótulos para las edificaciones con bloques. • Cuelgue a la altura de los niños, listas y dibujos con escritos.	• Sugiérales recoger y/o limpiar, de manera que tengan que agrupar los materiales según su forma y tamaño. • Utilice términos comparativos como "más alto que", "más corto/bajo que", "igual a".	• Hable con los niños sobre tamaños, peso, distribución, equilibrio y estabilidad. • Lleve a cabo experimentos que involucren impulso ("momentum") mediante rampas, pelotas y canicas.	• Incluya "bloques con figuras humanas" que representen diversos trabajos y culturas. • Exponga (y varíe) fotografías o ilustraciones de edificaciones del barrio.
LA CASITA	• Incluya libros y revistas. • Comience a emplear material escrito (listas de compras, recibos, cartas, etc.).	• Incluya teléfonos, menús y otros materiales que tengan números. • Participe en el juego; hable sobre los precios, direcciones y horas del día.	• Incluya materiales auxiliares o accesorios como un estetoscopio o unos binoculares. • Demuestre la importancia de la higiene, bañando a "los bebés" o lavando los platos.	• Exhiba los accesorios que reflejen los diferentes temas. • Incluya accesorios relacionados con diferentes clases de trabajos.
LOS JUGUETES DE MESA	• Invite a los niños a describir lo que hacen. • Refuerce el vocabulario (repitan los nombres de los colores, los tamaños y formas).	• Provea colecciones de objetos para seleccionarlos y clasificarlos. • Haga que los niños continúen patrones con cubos de colores, cuentas, piezas de juegos, etc.	• Hable sobre el equilibrio y el peso, a medida que los niños utilicen los bloques. • Pídales que describan los colores, formas, tamaños y texturas de los juguetes.	• Construyan "libros" que reflejen los temas del salón. • Incluya o rote los rompecabezas de acuerdo con los temas tratados en el currículo.
EL ARTE	• Invite a los niños a dictarle historias que acompañen su trabajo artístico. • Comparta los libros sobre artistas famosos.	• Utilice términos comparativos como: hoy la pintura azul está "más oscura que" ayer. • Haga uso de los moldes de galletas para modelar plastilina.	• Incluya materiales como pintura, plastilina y arcilla. • Utilice agua y pinceles para pintar en el exterior, de forma que exploren la evaporación.	• Exhiba postales u otro tipo de reproducciones artísticas de varias culturas. • Anime a los niños a dibujar y a pintar lo que vean en sus paseos y visitas.
LA ARENA Y EL AGUA	• Escriban cartas sobre la arena. • Estimule a los niños a usar el lenguaje para describir cómo se sienten el agua y la arena.	• Provea tazas para medir, cucharas y recipientes de diversos tamaños. • Formule preguntas que requieran hacer cálculos ("¿Cuántas tazas crees que se necesiten para llenar la jarra amarilla?".)	• Prepare una solución jabonosa para hacer burbujas y permita que las hagan con diferentes utensilios. • Utilice lupas para que los niños puedan examinar las diferentes clases de arena.	• Invítelos a describir los caminos y túneles hechos en la arena. • Cuelgue ilustraciones (de ríos, océanos, lagos y playas), cerca a la mesa del agua.

	LECTO-ESCRITURA	MATEMATICAS	CIENCIAS	ESTUDIOS SOCIALES
LA BIBLIOTECA	• Anime a los niños a "leer" entre ellos, cuentos o historias. • Tenga a su alcance, muñecos de felpa y marionetas, para representar cuentos.	• Incluya estampillas/ sellos con números. • Incluya libros acerca de los conceptos matemáticos: tamaños, números, comparaciones y formas.	• Incluya libros sobre mascotas, agua, inventos, etc. • Léales libros que muestren personas haciendo descubrimientos.	• Incluya libros relacionados con los temas. • Incluya libros que reflejen la diversidad cultural y de género.
LA MUSICA Y EL MOVIMIENTO	• Incorpore la poesía en las actividades de música y movimiento. • Haga que los niños utilicen instrumentos para lograr efectos sonoros en los cuentos.	• Jueguen con percusión, haciendo notar los patrones: "más fuerte", "más suave", etc. • Utilice el lenguaje en las actividades de movimiento con el fin de hacer pensar a los niños en las relaciones espaciales.	• Estimule a los niños a experimentar con los sonidos que se pueden hacer con las diferentes partes del cuerpo. • Utilice una grabadora para grabar las voces de los niños y, luego, permítales identificarse.	• Muestre videos de canciones y bailes de diversas culturas (e idiomas). • Hable con los niños sobre los instrumentos de diferentes culturas.
LA COCINA	• Haga uso de ilustraciones y palabras en las recetas. • Pegue letreros o avisos que les recuerden a los niños lavarse las manos.	• Comente si los ingredientes crecerán o se reducirán al cocinarlos. • Utilice las tazas y cucharas de medir.	• Estimúlelos a degustar, oler, tocar, escuchar y observar en cada paso del proceso. • Pídales observar cómo el calor y el frío modifican las sustancias.	• Estimule a los padres a traer recetas que reflejen la cultura del hogar. • Visiten tiendas en que se vendan alimentos de diferentes culturas.
LAS COMPU-TADORAS	• Ponga rótulos en las cajas que contengan los discos con los programas o software. • Utilice los programas de ilustración para hacer páginas de libros.	• Utilice programas que se centren en la elaboración de patrones. • Haga que los niños categoricen los programas: juegos, diagramación, etc.	• Facilite que los niños observen la relación de causa-efecto, calentando una llave. • Utilice programas que involucren las destrezas de resolución de problemas.	• Invite a un visitante que trabaje con computadoras. • Visite un almacén de computadoras.
EL JUEGO AL AIRE LIBRE	• Utilicen tiza de colores y otros materiales para pintar al aire libre. • Haga que los niños observen las señales de tránsito del barrio.	• Haga que busquen patrones en la naturaleza. • Invítelos a recolectar objetos durante las salidas o paseos y, luego, a seleccionar, clasificar y representarlos gráficamente.	• Salgan a caminar por el barrio, "A buscar ..." • Invítelos a escuchar los sonidos de los pájaros.	• Haga diversos salidas o paseos por el barrio. • Invite a los niños a hacer mapas del entorno o espacio exterior, utilizando tiza sobre el concreto.

La planificación en el Currículo Creativo

La planificación en el *Currículo Creativo* se refiere a pensar en cómo convertir las metas para los niños, en experiencias de aprendizaje apropiadas. La planificación eficaz le permitirá estar al tanto de lo que suceda en la clase, de cuándo ha habido progreso y cuándo son necesarios los cambios.

Para lograr una planificación eficaz, es fundamental el trabajo en equipo. Al colaborar los maestros, asistentes y voluntarios, intercambian ideas, comparten sus observaciones sobre los pequeños y comentan sobre estrategias nuevas. La planificación escrita es útil porque sirve como registro del currículo durante un período de tiempo determinado. Dicha planificación les ayuda a los maestros a proyectar el progreso individual de los niños y el del grupo en general. Lo que a su vez, permite establecer si se están logrando las metas y objetivos del programa.

Tres tipos de planificación son importantes: la planificación a largo plazo, la planificación de las salidas o paseos y la planificación semanal. A continuación se discute cada una de ellas.

La planificación a largo plazo

Este tipo de planificación exige que usted piense, con anterioridad y simultáneamente, respecto a varios meses. Esto es necesario, si se quiere organizar una secuencia lógica de temas. Por ejemplo, al estudio del correo, le puede seguir el estudio de otros lugares en el barrio que le ofrezcan servicios a las familias.

La planificación a largo plazo facilita hacer los arreglos necesarios para los salidas o paseos o para los eventos especiales. En este caso, se deben tener en cuenta factores como la mejor época del año para caminar por el barrio, para los viajes en autobús, o para comprar ciertas frutas y vegetales necesarios para un proyecto de cocina. Los calendarios comunitarios pueden servir, pues ofrecen información sobre eventos y lugares apropiados para su grupo.

La planificación a largo plazo también es esencial por razones económicas. El costo de los viajes debe ser estimado e incluido en la planificación, así como la compra de materiales especiales y el costo directo e indirecto de los eventos especiales. Aunque la planificación a largo plazo ofrece un marco de referencia útil para organizar actividades, los maestros también necesitan ser flexibles con sus planes. Los eventos que ocurran en la comunidad o la familia de algún niño, con frecuencia sugieren cambios de planes.

La planificación de salidas, paseos o visitas

Es una buena idea visitar con anterioridad un lugar al que se planee llevar a los niños. Esto le permitirá establecer: si es apropiado para los niños, la mejor ruta, lo que será más interesante para ellos, donde podrán almorzar y la localización de los baños. Para llevar a cabo estos salidas, paseos o visitas, necesitará hacer arreglos para el transporte y obtener permisos escritos de los padres. También le será útil enviarles a los padres una carta en que les explique el propósito de la visita y cualquier otra información pertinente acerca del transporte, el dinero, el almuerzo y el horario.

Antes de hacer cualquier viaje, es importante discutirlo con el grupo. Muéstreles mapas, fotos o algún libro. Invitar a los niños a hablar acerca de lo que creen que verán, los ayuda a anticipar la experiencia y con frecuencia estimula su curiosidad. "¿Qué creen que vamos a ver cuando visitemos la tienda de mascotas? Hagamos una lista de ideas". También es importante darles instrucciones claras sobre el comportamiento que deben tener allí.

Las salidas a caminar y los paseos por el barrio son convenientes y, además, un recurso gratuito que estimula el aprendizaje infantil. A continuación se ofrecen algunas sugerencias:

- ***Salidas o paseos a las tiendas locales***

  la pastelería/panadería
  la peluquería/barbería
  la pezcadería
  el supermercado
  la tienda de mascotas
  la floristería
  la tienda de zapatos/zapatería

- ***Visitas a sitios de trabajo***

  la estación de bomberos
  la estación de policía
  la biblioteca pública
  la oficina del correo
  una construcción
  el consultorio de un doctor o dentista

- ***Salidas o paseos por el barrio***

  a la escuela o el centro de estudios
  por la cuadra o manzana alrededor de la escuela
  a los hogares de los niños
  a un bosque
  a jardines
  a parques
  a patios traseros ("backyards")

No todos los viajes requieren de la planificación por adelantado o de arreglos. Algunos salidas o paseos alrededor de su escuela pueden hacerse de manera espontánea. En el modulo "El juego al aire libre" se ofrecen sugerencias para actividades de "Vamos a buscar...".

La planificación semanal

En un currículo basado en el entorno o ambiente de aprendizaje, la planificación semanal se refiere a la organización del programa respecto a lo que sucederá durante las actividades en grupo y en cada una de las áreas de interés. La planificación semanal lo capacitará para recolectar y preparar los materiales necesarios con el fin de desarrollar de un tema o actividad particular. Por ejemplo, al saber que la visita a una tienda tendrá lugar al final de la semana, la presentación gradual y diaria del tema podría incluir: el lunes, jugar en el círculo a que los niños se quiten los zapatos, los entremezclen y luego los apareen; el martes, leer un cuento relacionado con comprar zapatos; y, el miércoles, incluir en la casita un aparato para tomar la medida del pie y una colección de zapatos.

La observación constituye la base de la planificación. Al observar a los niños, usted podrá saber si los materiales utilizados ofrecen los resultados deseados. Por ejemplo, ¿qué sucede cuando colocamos señales de tránsito en el área de los bloques? Los materiales auxiliares o los accesorios, ¿estimularon un nuevo tipo de juego dramático o imaginario? ¿Diferente? ¿Qué clases de accesorios debemos añadir para ampliar un tema nuevo? El tema, ¿mantiene el interés de los niños? O ¿Es hora de hacer algún cambio o de reemplazar el tema totalmente? Las respuestas a estos interrogantes le permitirán hacer los ajustes necesarios.

Le recomendamos discutir el plan semanal con su equipo de colaboradores diariamente, para confirmar que todos estén preparados y de acuerdo. Cada miembro del equipo puede tener diferentes observaciones para compartir y sugerencias importantes para hacerle los ajustes necesarios a la planificación.

El formato de planificación del *Currículo Creativo*

El formato de planificación diseñado para ser utilizado en el *Currículo Creativo* se centra en la creación de un entorno o espacio de aprendizaje enriquecedor. Este formato consta de varias secciones, presentadas a continuación.

Las destrezas/conceptos a los que se debe prestar mayor atención. El tema de estudio, así como las observaciones de cada niño, le facilitarán identificar los conceptos y destrezas en que deberá concentrarse al planificar las actividades y cambios del espacio.

Las horas en grupo. Los niños se reúnen en grupo a la hora del círculo, posiblemente para contar o escuchar un cuento, conversar sobre algún tema, celebrar, experimentar el movimiento y la música o compartir algún juego o proyecto. Las horas en grupo les proveen a los niños una importante oportunidad de aprender a escucharse y hablar con los otros niños. Para los niños son muy beneficiosas las oportunidades de participar en grupos grandes o pequeños. Por ejemplo, los grupos pequeños les permiten practicar turnarse, intercambiar ideas, compartir materiales e interactuar con los adultos.

Las actividades especiales. Las actividades especiales pueden involucrar a todo el grupo, o a grupos pequeños de niños. Algunas de ellas requieren planificación, tales como ir a la oficina del correo, celebrar un cumpleaños o preparar dulce o jalea de manzana. Por ejemplo, si usted sabe que los padres de un niño piensan venir a la clase para celebrarle el cumpleaños, tendrá que modificar su horario regular. Preparar a los niños con anterioridad les ayuda a anticiparse y a sentirse cómodos con los cambios de su rutina.

Los cambios al entorno o espacio del aprendizaje. El *Currículo Creativo* está constituido por áreas de interés. En consecuencia, los materiales que seleccione para cada una de ellas tendrán gran importancia. A medida que observe a los niños hacer uso de dichos materiales, podrá decidir si son apropiados y si los están utilizando como se propuso. Para mantener el interés y la participación, es probable que semanalmente deba hacerles cambios a varias áreas.

El formato de planificación del *Currículo Creativo* que se presenta a continuación, puede ser modificado para servir a los programas individuales. Para ilustrar cómo puede ser utilizado, hemos incluido uno completo en el que se documenta durante una semana un proyecto sobre el correo. Es de señalar, que aunque el tema del correo es central para la planificación de las actividades de la clase, no todas las actividades ni los materiales seleccionados para la semana tienen que relacionarse con el tema.

FORMATO DE PLANIFICACION DEL *CURRICULO CREATIVO* (EJEMPLO)

Semana: _____ Tema: _____

Destrezas/conceptos para reforzar: _____

Cambios al entorno o ambiente de aprendizaje	La casita	El arte	La arena y el agua
	Los bloques	Los juguetes de mesa	La biblioteca
	La cocina	La música y el movimiento	Las computadoras

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
Actividades en grupo (canciones, cuentos, juegos)					
Actividades especiales					
Actividades especiales al aire libre					

©Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción del formato de planificación para ser utilizado en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar.*

FORMATO DE PLANIFICACION DEL *CURRICULO CREATIVO* (EJEMPLO)

Semana: *12 de febrero* Tema: *El correo (semana 1)*

Destrezas/conceptos para reforzar: *la comunicación escrita, lugares en que viven las personas, los costos de enviar correspondencia*

Cambios al entorno o ambiente de aprendizaje	La casita *El correo—caja de accessorios gorras, bolsas (fundas de cojines), cartas, estampillas, dinero de juguete, báscula para pesar las cartas, y sellos de caucho*	El arte *Postales, papel para cartas, marcadores delgados. Servilletas pequeñas, cintas, botones, papel bonito y retazos de tela para el "Día del Amor y la Amistad" ("Valentines") Sellos de caucho y almohadillas de tinta*	La arena y el agua *Moldes para hacer figuras de "Amor y Amistad" ("Valentines")* *Básculas/balanzas*
	Los bloques *Bloques de figuras humanas, ayudantes comunitarios. Caminones y aviones—US Mail, UPS, Federal Express*	Los juguetes de mesa *Colecciones de postales viejas, tarjetas de saludo y estampillas usadas para seleccionar y organizar. Rompecabezas nuevos de trabajadores comunitarios*	La biblioteca *Sobres y papel para cartas* *Un mapa de la comunidad y un globo terráqueo (mapa mundi) Libros relativos al correo y los amigos Papel y utensilios para escribir*
	La cocina *Preparar galletas del "Amor y la Amistad" ("Valentines") para venderlas y ganar dinero para comprar estampillas*	La música y el movimiento *Movimiento creativo—diferentes maneras de transportar el correo. "Casette": Play Your Instruments and Make a Pretty Sound" (Ella Jenkins)*	Las computadoras *Programas como:* *Print Shop (Broderbund)* *My Town (Laureate Learning Systems)* *Busytown (Paramount Interactive)*

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
Actividades en grupo (canciones, cuentos, juegos)	*Hablar sobre cómo se envían las cartas adónde van, lo que sucede en la oficina del correo* *Libro sobre el correo: "Mail and How It Moves" (Gibbon)*	*"Una cara para Amy" (Ezra J. Keats)* *Miss Mary Mack*	*"The Little Engine That Could" (W. Piper)* *"What Do People Do All Day" (R. Scarry)* *A Tisket a Tasket*	*"My Mother the Mail Carrier" (I. Maurey)* *Invite a un cartero a hablarle al grupo*	*"May I Bring a Friend?"de Regniers* *Conversan sobre cuanto dinero se necesita para comprar estampillas* *Escríbanle al cartero una nota de agradecimiento del grupo*
Actividades especiales	*Visita a la oficina del correo* *Escriba las ideas de los niños en un cuadro de experiencias*	*Construir un buzón de cartón para la oficina postal de la clase*	*El abuelo de José vendrá a visitarnos y traerá su coleción de estampillas*	*Coloque alfileres/marcas en el mapa indicando dónde viven los niños* *Haga que los niños compartan las colecciones de postales que puedan traer de su casa*	*Regrese a la oficina del correo para comprar estampillas y enviar cartas y tarjetas de "Amor y Amistad" ("Valentine")*
Actividades especiales al aire libre	*Tiza de colores*	*Haga un paseo por el barrio siguiendo la ruta del cartero*	*Pinten cajas de cartón que sirvan de camión del correo* ----------→		*Establezca en el exterior una oficina postal con un buzón para que los camiones depositen y recojan la correspondencia*

©Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción del formato de planificación para ser utilizado en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar.*

VII. El papel de los padres en el *Currículo Creativo*

Los padres son las personas más importantes en el mundo de los niños y son, además, los primeros maestros y los fundamentales. Varias investigaciones demuestran que los programas de preescolar más eficaces son aquellos que involucran a los padres en forma significativa. En el *Currículo Creativo* se considera que la base del aprendizaje infantil es una labor compartida entre los maestros y los padres de familia.

Desarrollo del programa como labor compartida

Aunque el trabajo principal de los maestros es trabajar con los pequeños, las necesidades de los niños se podrán atender mucho mejor si los padres participan. Los maestros que aceptan esta premisa están en capacidad de crear un clima de trabajo cooperativo, beneficioso para todos los participantes, especialmente para los niños. Este esfuerzo conjunto contribuye a garantizar que el programa atienda las necesidades de cada niño y que el aprendizaje y el desarrollo se apoyen en el hogar.

Una labor compartida eficaz comienza con el respeto y la confianza mutua. En dicha labor, cada una de las partes aporta algo importante a la relación. Usted, aporta el conocimiento respecto al desarrollo infantil y a la educación preescolar, así como la observación directa de cómo interactúa cada niño con sus compañeros, con los adultos y con su entorno inmediato. Usted está, además, en capacidad de establecer la etapa o nivel de desarrollo en que se encuentra el niño, en relación con otros en su mismo nivel. Como profesional de preescolar, usted cuenta con una serie de valores y creencias que refuerzan el programa que planifica y pone en práctica. Esta información también puede ser compartida con los padres.

A su vez, los padres le aportan a la relación, conocimiento especializado y experiencias. Ellos son la fuente primaria de información sobre el niño y tienen expectativas y sueños que deben considerarse y respetarse. Como educadores de preescolar, tenemos la obligación de responder a las expectativas de los padres y de ayudarlos a comprender y a apreciar cómo un currículo adecuado cuya base es el desarrollo, les ofrece a sus hijos la mejor posibilidad de tener éxito tanto en el presente como en el futuro.

Las siguientes son algunas sugerencias útiles para crear una atmósfera positiva con el fin de trabajar conjuntamente con los padres:

- ***Organice una "Bienvenida" ("open house") para los padres***. Conduzca una visita por el salón y explique la filosofía y los objetivos del programa. Invítelos a hacer preguntas. Si hay padres de familia que hablan diferentes idiomas, trate de tener intérpretes disponibles para que le ayuden.
- ***Averigüe las expectativas y preocupaciones que tengan los padres***. Pregúnteles cómo se sienten respecto a la participación de su hijo en el programa. Escúchelos y sea receptivo.
- ***Conozca a todos los padres***. Apréndase todos los apellidos (tenga en cuenta que en muchos casos son diferentes entre sí o diferentes del apellido del niño). Pregúnteles sobre los intereses de ellos, sobre otros miembros de la familia y sobre el trabajo. De esta forma podrá relacionarse con ellos de una manera más personal.
- ***Haga evidente la importancia de la participación de los padres***. Déjeles saber que existen muchas maneras de participar en el aprendizaje de sus hijos. Invítelos a compartir sus intereses y talentos con los niños.

- ***Solicite y pruebe las sugerencias hechas por los padres***. Cuando los padres sienten que sus ideas son tenidas en cuenta, es más probable que aumente su participación.
- ***Promueva que sus niños se sientan orgullosos***. Señalar algo que el niño haya hecho bien y comunicárselo a los padres tiene un efecto duradero y fortalece el trabajo compartido.
- ***Mantenga siempre la confidencialidad***. Lo que los padres le comenten sobre suhijo o su familia es de utilidad únicamente para los maestros que trabajan con elniño. No es para ser comentado con otros.

La planificación de una labor compartida, es el primer paso para garantizar la participación significativa de los padres en el programa. Para fortalecer esta relación, es esencial la comunicación continua con ellos.

La comunicación continua con los padres

Cuando los niños observan que existe una comunicación positiva y genuina entre sus padres y sus maestros, sienten que sus dos mundos están vinculados. En los programas de preescolar tienen lugar, tanto la comunicación formal como la informal.

La comunicación formal

La comunicación formal se requiere cuando todo el mundo debe recibir la misma información y cuando se necesita precisión. Por ejemplo, si cambian las políticas o reglas de la escuela, si se planea algún evento, o si alguna enfermedad contagiosa le ha sido diagnosticada a alguno de los niños o maestros de la clase, usted necesitará enviarle a los padres notificación por escrito.

Algunas sugerencias para la comunicación formal incluyen:

- ***Coloque un tablero con noticias a los padres,*** a la entrada del salón. Resaltar las noticias importantes capta la atención de los padres. En él, pueden colocarse artículos de interés, calendarios de eventos, anunciarse reuniones próximas, el menú de la semana, etc.
- ***Envíe a las casas mensajes semanales***. Utilizar un formato para los mensajes semanales, les facilita a los padres encontrar la información importante. Si los padres hablan algún idioma diferente, envíe los mensajes en la lengua materna.
- ***Establezca un centro de información***. Asígnele a cada familia un buzón o un sobre de mensajes que se pueda utilizar para anuncios en general, o en relación con el niño en particular.
- ***Utilice diarios o carpetas***. Provéale a cada familia un diario que sea enviado de la escuela al hogar y viceversa. Así, padres y maestros podrán compartir información sobre el niño y les servirá para enviar en ellos boletines y anuncios.
- ***Elabore un cuadernillo o guía para los padres***. Esta guía debe mantenerse actualizada y puede incluir una explicación de la filosofía, los objetivos y el enfoque del programa, así como las políticas y los procedimientos.

La comunicación informal

La comunicación informal con los padres es una actividad diaria que tiene lugar cuando los niños son traídos al programa y/o recogidos. Aunque la mayoría de estos intercambios sean casuales, cierta planificación le permitirá obtener el máximo beneficio de estos momentos. Resaltar algo

que el niño haya hecho durante el día y apuntarlo para compartirlo con los padres al final del día, es una manera de hacer estos encuentros más significativos. Algunas sugerencias para la comunicación informal incluyen:

Respete la diversidad de culturas y expectativas. Sea sensible a las expectativas y normas culturales de los padres. "¿Qué festividades celebran? ¿Cómo las celebran?".

- ***Salude a los padres por su nombre***. Dígale algo específico a cada uno. Haga que se sientan tan bienvenidos como sus hijos. "Buenos días, Sr. Sánchez. Supe que su familia va a hacer un viaje".
- ***Comparta un evento***, o algo que el niño haya hecho recientemente. "Desearía que hubiera visto el edificio que María construyó ayer con los bloques".
- ***Pídales consejo***, acerca de su hijo. "No hemos tenido mucho éxito con Mateo y la pintura. ¿Tiene(n) alguna sugerencia?".
- ***Apoye a los padres***, cuando sea necesario. "Hoy le es muy difícil a Miguel decirle adiós. Quizás necesita que usted le ofrezca seguridad adicional. Yo sé que estará bien una vez esté ocupado y hoy tenemos una gran cantidad de cosas para hacer".
- ***Sea un buen escucha***. Hacer uso de las destrezas de escuchar activamente les transmite a los padres la sensación de que sus ideas y preocupaciones son tomadas en serio. "Comprendo perfectamente cuán molesta pudo sentirse respecto al incidente del mordisco. Puedo asegurarle que la situación ha sido controlada".
- ***Verifique la comunicación***. En caso de que exista duda respecto a algún comentario hecho por algún padre de familia, aclare su confusión. "Déjeme ver si le comprendí. Lo que yo entiendo que usted dijo fue que...".
- ***Utilice los mensajes en primera persona***, para comunicarse con claridad, sin emitir juicios y sin poner a los padres a la defensiva. "A Carolina le gusta jugar con la arcilla, pero le preocupa ensuciarse la ropa. Yo he pensado que si usa una ropa más fácil de lavar, ninguna de nosotras tendría que preocuparse y Carolina podría disfrutar aún más de las actividades".

Dedicar tiempo a comunicarse en forma regular con los padres, incrementa enormemente las posibilidades de participación activa en el programa. Sin embargo, si no existen oportunidades para este tipo de interacción, por ejemplo en los casos en que los niños sean recogidos y llevados al programa en autobús, converse con los padres por teléfono, invítelos a participar en actividades de la clase y organice reuniones periódicas.

La participación de los padres en el programa diario

Una de las mejores maneras que los padres comprendan, amplíen y enriquezcan el currículo, es mediante la participación en el programa, como voluntarios o como invitados especiales. Al participar, los padres son testigos de cómo interactúan los maestros con los niños para propiciar el aprendizaje y el crecimiento. Así, conocen el currículo en forma directa e inmediata y cómo se está poniendo en práctica.

Cuando los padres participan en el programa, los niños se benefician de muchas maneras. Un adulto más en el salón significa mayor atención individual para los niños. Además, los padres que aporten algún interés o destreza especial, enriquecerán el currículo. Finalmente, los niños que vean a sus padres desempeñando un papel nuevo, lo encuentran fascinante y un motivo de orgullo.

Sin embargo, no todos los padres desean ser partícipes del programa diario. Las preferencias individuales, así como los horarios deben ser respetados. Busque otras maneras de involucrar a aquellos padres que opten por no participar. Algunos sólo pueden ausentarse del trabajo en alguna ocasión para comer con su hijo. Otros pueden ofrecerse como voluntarios para ayudar con un proyecto, durante una tarde o un fin de semana. Pero los padres también pueden ofrecer ayuda en el hogar, al grabar un cuento, coserle ropa a las muñecas, o recolectando "basura bonita." Existen muchísimas formas en las que los padres pueden participar en el Currículo Creativo. En cada uno de los módulos de las diferentes áreas de interés, se ofrecen sugerencias específicas para estimular dicha participación.

Las reuniones con los padres

Aunque diariamente—y de manera informal—se comparte mucha información valiosa, las reuniones con los padres ofrecen la posibilidad de un intercambio de ideas más detallado y de resolver problemas cuando se presenten. Las reuniones son un excelente momento para que los maestros aprendan más sobre los niños y les facilitan a los padres comprender mejor la filosofía y los objetivos del programa y, por consiguiente, el progreso de su hijo en él.

Preparación de las reuniones

Cuando planee una conferencia, informe a los padres acerca de lo que pueden esperar. Una explicación breve del propósito de la misma, su duración y lo que se vaya a discutir, contribuye a que los padres se preparen y hagan aportes. Invítelos a que le digan si tienen interrogantes y preocupaciones específicas que desearían comentar.

Si le es posible, ofrézcales varias opciones de horario. Algunos padres pueden asistir únicamente durante el almuerzo o al final del día. Si están separados, o comparten la custodia del niño, pueden ser necesarias dos reuniones por separado. Además, si los padres no hablan inglés, pídales que inviten a alguien que pueda hacer las veces de intérprete con el fin de lograr la comunicación.

Al preparar la reunión, destine tiempo para revisar el archivo de cada niño y actualícelo. Esto le permitirá responder los interrogantes relacionados con su progreso. Un registro de anécdotas y muestras del trabajo del niño son de gran utilidad para ofrecerle a los padres una idea clara de cómo se relaciona su hijo con el entorno o ambiente de aprendizaje, con los materiales y con los demás niños.

Manejo de la reunión

A la mayoría de los padres de familia se les dificulta ser objetivos respecto a sus hijos y pueden sentirse ansiosos a causa de la reunión. Las siguientes son algunas estrategias para propiciar una atmósfera agradable:

- ***Utilice un tono tranquilo***. Dedique algunos minutos al comienzo de la reunión para la conversación informal.
- ***Establezca expectativas claras***. Explique cómo procederá la reunión y el tiempo que tengan disponible. Las expectativas claras son de gran importancia para que una reunión con los padres sea exitosa.
- ***Averigüe las percepciones de los padres***. Antes de presentar su punto de vista, invítelos a compartir sus percepciones. "¿Qué dice Anita del programa? ¿Ha(n) notado algún cambio en ella?".

- ***Sea descriptivo***. Evite categorizar o juzgar el comportamiento del niño. En lugar de decir: "Esteban es tímido y muy dependiente de su maestro(a)". Describa lo que Esteban hace: "Esteban suele observar con mucha frecuencia a los demás niños. Por lo general, necesita ayuda para entrar en grupos, pero cuando lo hace, juega muy bien".
- ***Céntrese en lo positivo***. Hable de las fortalezas del niño y sobre cómo usted las utiliza para favorecer el desarrollo y el crecimiento. "Talia hace un magnífico trabajo cuando se trata de terminar rompecabezas o tableros perforados ("pegboards") difíciles. Con ello en mente, hemos planeado diversas actividades en las que ella podrá incrementar su excelente capacidad de coordinación entre ojos y manos".
- ***Organice sus comentarios***. Decida sobre qué temas va a hablar con los padres. Como sugerencia se ofrecen los siguientes:

  las áreas de interés en las que el niño juegue más;
  cómo reacciona el niño a las actividades en grupo (cuentos, música, el círculo);
  las rutinas y las destrezas de autonomía/independencia;
  intereses especiales y amistades; y
  desarrollo en todas las áreas: socio-emocional, cognoscitiva y física.
- ***Comparta el currículo con los padres***. Utilice las preguntas y dudas que tengan los padres para explicarles mejor el currículo. Primero aclare sus dudas. "Al usted decir que desea que Mildred aprenda el abecedario, ¿puedo asumir que quiere decir, que usted desea que hagamos todo lo posible para garantizar que tenga éxito ahora y también más adelante?". Nuestro principal objetivo es propiciar que los niños se desarrollen y crezcan en formas que les garanticen el éxito ahora y en el futuro. Permítame mostrarle cómo lo hacemos y por qué creemos que este enfoque sea el mejor".

Cuando los padres sienten que los maestros respetan sus preocupaciones y que desean hacer lo posible para garantizarle el éxito a los niños, son más dados a compartir sus puntos de vista y a apoyar unos objetivos comunes. Una relación positiva con los padres es también, una base constructiva para enfrentar los problemas que puedan surgir.

Las reuniones para resolver problemas

Para resolver problemas que usted o los padres de familia hayan identificado, puede ser útil reunirse. Sin importar quién lo solicite, es importante planificar con anterioridad obteniendo tanta información como se pueda y pensando en estrategias posibles para solucionar el problema. La siguiente secuencia puede serle útil para conducir reuniones con los padres, en aras de resolver problemas.

- ***Lleguen a un acuerdo respecto al problema***. Confirme que exista unanimidad respecto a la naturaleza del problema y sea suficientemente descriptivo. "Rafael patea y golpea a los otros niños. En ocasiones, varias veces al día".
- ***Describa el comportamiento***. Aporte observaciones que contribuyan a identificar cuándo ocurre el problema, lo que parece provocarlo y lo que el niño hace después. "Rafael le pegó a Miguel cuando quiso jugar con el camión rojo y Miguel lo tenía. Rafael estaba mirando a Ivan y a Miguel, quienes jugaban en el área de los bloques. El se sentó junto a ellos y cuando Miguel dijo: 'Cuidado, estamos ocupados', Rafael lo pateó".
- ***Pregúnteles a los padres sobre sus ideas y observaciones***. "En su casa, ¿Rafael golpea a alguien? ¿Cuándo suele ocurrir?".

- ***Identifique las causas posibles.*** Comente lo que crea que causa el comportamiento problemático. "Parece que Rafael desea comunicarse con los otros niños, pero no sabe cómo hacerlo. Así que los patea o los golpea".
- ***Lleguen a un acuerdo respecto a las metas con el niño.*** Estas podrían incluir, entre otras:

  dejar de golpear y patear a los otros;
  aprender a utilizar el lenguaje para expresar lo que desea;
  sentirse mejor respecto a sí mismo; y
  jugar, con uno o dos niños más, exitosamente.
- ***Converse sobre posibles estrategias para alcanzar las metas propuestas.*** Explíqueles a los padres lo que usted está haciendo y pídales sugerencias. "Esto es lo que podemos hacer nosotros para ayudar a Rafael a relacionarse con los demás armoniosamente. ¿Qué han intentado hacer ustedes en su casa?".
- ***Lleguen a un acuerdo respecto a una estrategia y un plan para mantenerse en contacto.*** Aclare la forma en que usted y los padres procederán y lleguen a un acuerdo para mantenerse en contacto periódicamente.

Las reuniones para resolver problemas no son siempre fáciles de manejar. Sin embargo, es más probable que tengan éxito cuando los maestros se preparan, están prestos a escuchar y cuando son capaces de mantener una actitud libre de prejuicios.

Cómo compartir con los padres el *Currículo Creativo*

En este capítulo se han examinado diversas formas en las que se puede establecer una labor compartida entre los padres y los maestros. Esta noción de labor una conjunta es un paso inicial fundamental que favorece que los padres comprendan el enfoque del currículo. Cuando los padres confían en el juicio y la experiencia de los maestros de sus hijos, son más dados a aceptar la selección curricular que hagan los maestros.

Todos los padres desean que sus hijos tengan éxito. Sin embargo, para muchos, dicho éxito es apreciable según el ritmo del aprendizaje y según se lleven a cabo ciertas tareas específicas o contenidos que los padres consideren importantes. Por ejemplo, conocer el alfabeto/abecedario, saber contar, o saber leer, son logros concretos que muchos padres comprenden con facilidad instantánea. Los maestros de preescolar, tienen la obligación de escuchar los deseos de los padres y de ayudarles a apreciar cómo un currículo adecuado al desarrollo tal como el Currículo Creativo le será más útil al niño en el presente y en el futuro.

Algunas estrategias para ayudar a los padres a comprender la importancia de un currículo adecuado al desarrollo incluyen:

- Comparta la publicación de la Asociación Nacional para la Educación Infantil ("National Association for the Education of Young Children"—NAEYC), titulada: *Developmentally Appropriate Practice in Programs Serving Children Birth Through Age 8.* Existen publicaciones de la NAEYC en las que se resumen las prácticas apropiadas e inapropiadas para cada grupo según la edad.
- Invite especialistas a hablar en las reuniones o talleres/cursillos con los padres.
- Muéstreles el vídeo: *The Creative Curriculum*, que ilustra el currículo puesto en práctica.

- Diseñe un folleto/prospecto del programa, en que se explique brevemente la filosofía, metas y objetivos del programa.
- Ofrézcale a cada padre de familia una copia de la *Guía para los Padres sobre Educación Preescolar*, escrita especialmente para los programas en que se utiliza el *Currículo Creativo.*

En la Parte II, cada uno de los capítulos de las áreas de interés incluye una sección dedicada a los padres. Además, se ofrecen sugerencias para conducir talleres o cursillos con los padres sobre cómo aprenden los niños en cada área y sobre las formas de involucrar a los padres en las actividades de la clase. Al final de cada capítulo aparece una carta a los padres en la que se describe lo que los maestros hacen en la escuela y lo que se puede hacer en el hogar para fomentar el aprendizaje.

En la Parte II del *Currículo Creativo* se presentan las áreas de interés que podrían incluirse en un salón de preescolar. Las áreas originales del *Currículo Creativo*—los bloques, la casita, los juguetes de mesa, el arte, la arena y agua, la biblioteca, la música ymovimiento, la cocina, las computadores y el juego al aire libre. Como las actividades de música y movimiento o las de cocina podrían llevarse a cabo sin que sea necesario designar un área específica, hemos ofrecido sugerencias para ambos casos. El área de las computadoras es opcional para los programas que trabajen con niños de preescolar un poco mayores o con niños de kindergarten. En cada módulo se describe lo que aprenden los niños y cómo lo hacen; la organización del entorno o espacio del aprendizaje; el papel del maestro; y, cómo pueden participar los padres. Cada módulo termina con una carta a los padres en que se les explica cómo aprenden los pequeños en dicha área y la manera en que ellos podrían estimular dicho aprendizaje en el hogar. En el Apéndice B se presenta un glosario de términos empleados en el *Currículo Creativo.*

Parte II
AREAS DE INTERES

Los bloques 75

La casita 109

Los juguetes de mesa 137

El arte 161

La arena y el agua 201

La biblioteca 223

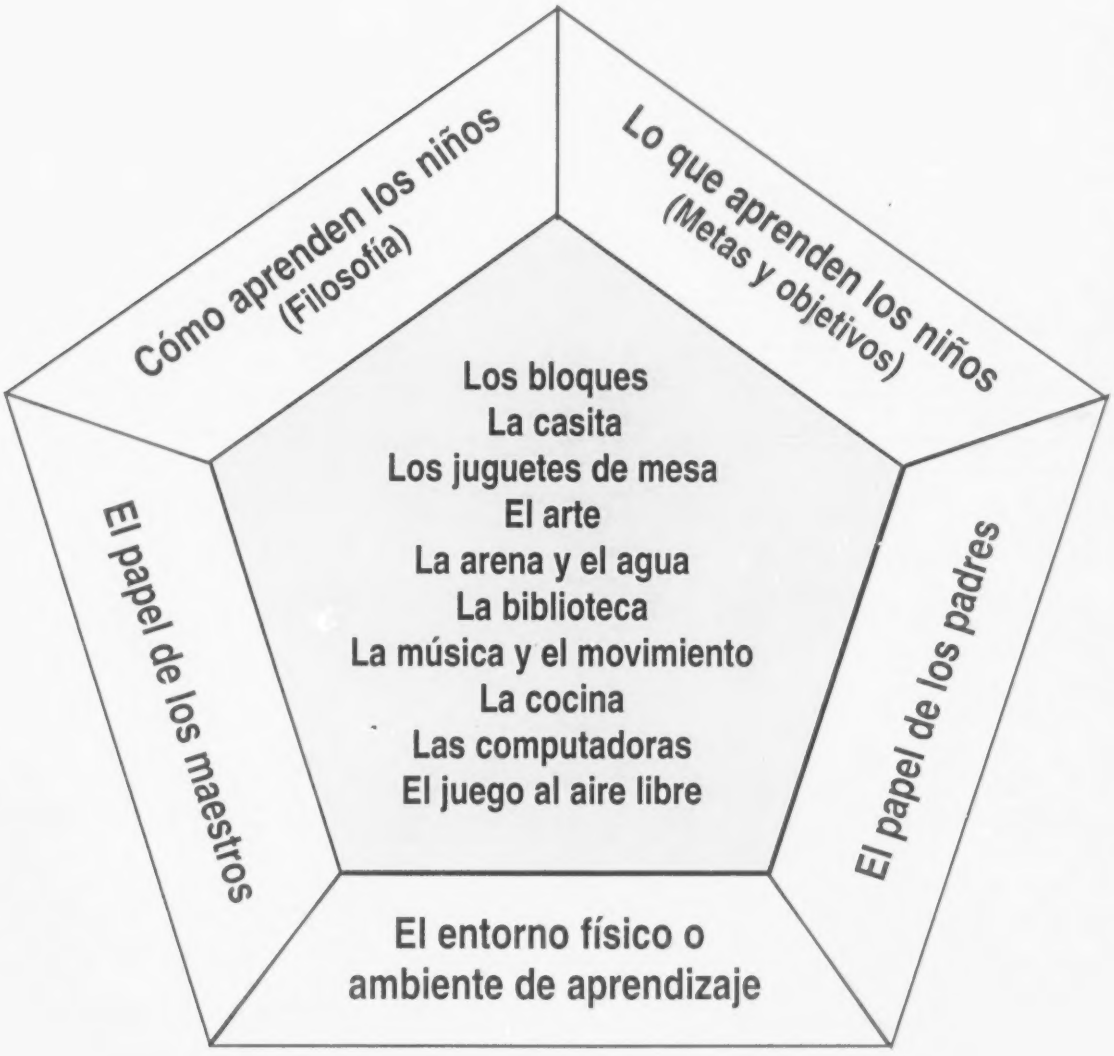
La música y el movimiento 251

La cocina 273

Las computadoras 301

El juego al aire libre 331

Marco de referencia del *Currículo Creativo*



BEST COPY AVAILABLE

LOS BLOQUES

I.	**Importancia de los bloques**	**77**
	Objetivos del aprendizaje infantil	77
II.	**Organización del entorno o ambiente de aprendizaje**	**79**
	Creación del espacio	79
	Selección de los bloques y los accesorios	81
	Organización de los bloques y los accesorios	84
	El cuidado de los bloques	88
	Evaluación de la eficacia del área	88
III.	**Observación y estimulación del aprendizaje infantil**	**89**
	Cómo utilizan los niños los bloques	89
	Observación individualizada de los niños	92
	Cómo estimular a todos los niños a jugar en el área de los bloques	93
	La interacción con los niños	94
	La hora de recoger en el área de los bloques	95
IV.	**Ampliación e integración del aprendizaje infantil**	**97**
	Las actividades especiales	97
	Integración de los bloques con las demás áreas del currículo	99
V.	**Cómo compartir con los padres el juego con los bloques**	**104**
	La conducción de talleres o cursillos sobre el juego con los bloques	104
	La participación de los padres en la clase	106
	Carta a los padres sobre el juego con los bloques	107

I. Importancia de los bloques

Los bloques son un material de trabajo de uso corriente en los salones de preescolar y son esenciales para poner en práctica el *Currículo Creativo.* Los bloques huecos, por ejemplo, son ideales para los niños que deseen crear escenarios para el juego dramático. En corto tiempo, estos bloques grandes se convierten en escenario para las marionetas, en una casa, un autobús o en un carro de bomberos. A su vez, los bloques compactos, les ofrecen a los niños un caudal de posibilidades a las experiencias de aprendizaje que les permiten aprender importantes conceptos de matemáticas, ciencia, geometría, estudios sociales y otros.

Los bloques son, por naturaleza, atractivos para los niños, por ser suaves, firmes y simétricos. A los niños les gusta explorar sus características físicas tocándolos, y golpeándolos para saber cómo suenan. Los bloques de madera son materiales de juego que ofrecen a los niños, múltiples posibilidades de hacer y crear con ellos lo que deseen. Como no existe una forma correcta o incorrecta de construir con los bloques, los niños pueden crear con ellos lo que quieran. En algunas ocasiones, los niños inician su juego con una idea de lo que quieren hacer; en otros casos, los diseños tridimensionales crecen a medida que los niños colocan los bloques al azar o siguiendo patrones. Como cualquier obra de arte, las creaciones de los niños con los bloques, son reminiscencias de algo que hayan visto; de manera que comienzan a nombrar lo que construyen: una casa, un camino o un cohete.

Construir con los bloques es de gran importancia para el desarrollo cognoscitivo de los niños. A medida en que ellos experimentan su entorno inmediato, construyen imágenes mentales de lo que ven. Jugar con los bloques les ofrece la oportunidad de recrear estas imágenes en forma concreta. La habilidad de crear dichas representaciones de sus experiencias es una destreza necesaria del pensamiento abstracto. Más aún, como los bloques son diseñados en unidades matemáticas, los pequeños que juegan con ellos adquieren una comprensión concreta de conceptos esenciales del pensamiento lógico. A medida que los niños seleccionan bloques, construyen con ellos y los recogen, aprenden sobre tamaños, formas, números, organización, área, longitud y peso.

Los bloques también son materiales de juego valiosos para el desarrollo físico y los niños hacen uso de su motricidad gruesa al llevarlos de un lugar a otro. Asimismo, al colocarlos cuidadosamente encima de otros para construir un puente o alguna edificación complicada, desarrollan su motricidad fina; de vital importancia para la escritura.

Como la casita, el área de los bloques es un lugar para que los niños jueguen juntos y compartan experiencias. La idea de un niño sobre cómo construir un zoológico puede ser diferente de la de otro, pero los niños aprenden a respetar los diferentes puntos de vista y aprenden de los demás. Además, a medida que construyen juntos, resuelven problemas y reconocen los beneficios de la cooperación.

Objetivos del aprendizaje infantil

Los niños pueden reconocer muchos de los beneficios de jugar con los bloques, cuando sus maestros establecen objetivos realistas y apropiados para su nivel de desarrollo. A continuación, incluimos una muestra de objetivos en los que usted podría centrarse mientras los niños juegan con los bloques.

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Trabajar en forma independiente y en grupo (decidiendo cuando, cómo y con quién jugar).
- Expresar necesidades y temores en formas socialmente aceptables (construyendo un hospital o una cueva con monstruos y jugar a pretender).
- Compartir y colaborar con los demás (intercambiando los materiales y los accesorios y planeando proyectos de construcción conjuntos).
- Sentirse orgullosos por los logros y tener un concepto positivo de sí mismo (compartiendo sus construcciones al hablar sobre lo que hayan hecho).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Desarrollar la comprensión de conceptos como longitud, altura, peso y área (transportando los bloques y utilizándolos en construcciones).
- Clasificar y agrupar objetos según su tamaño, forma y función (colocando juntos los bloques del mismo tamaño).
- Hacer uso de principios físicos (peso, estabilidad, equilibrio, balance y fuerza).
- Predecir relaciones de causa y efecto (viendo hasta qué altura pueden construir sin que se caigan los bloques).
- Resolver problemas relativos a la construcción (construyendo puentes o escaleras para una casa).
- Organizar una secuencia (colocando los bloques en orden de más bajo/ más pequeño a más alto/ más grande y contándolos en correcto orden).
- Utilizar la adición, la sustracción y las fracciones (calculando cuántos bloques se necesitan para ocupar un espacio).
- Utilizar las destrezas de lecto-escritura que recién emergen (haciendo rótulos para las edificaciones).

Objetivos del desarrollo físico

- Hacer uso de la motricidad gruesa y fina (agarrando, levantando, colocando y balanceando bloques).
- Desarrollar la coordinación de ojos y manos (colocando los bloques según los patrones deseados).
- Controlar la colocación de objetos (debajo, encima, más arriba, más abajo, sobre, y al lado de, al construir con los bloques).

Los objetivos presentados se ofrecen como ejemplos de las múltiples oportunidades de aprendizaje que están a disposición de los niños cuando ellos tienen acceso a una gran variedad de bloques. Usted puede ampliar y adaptar dichos objetivos con el fin de atender las necesidades de los niños de su clase.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

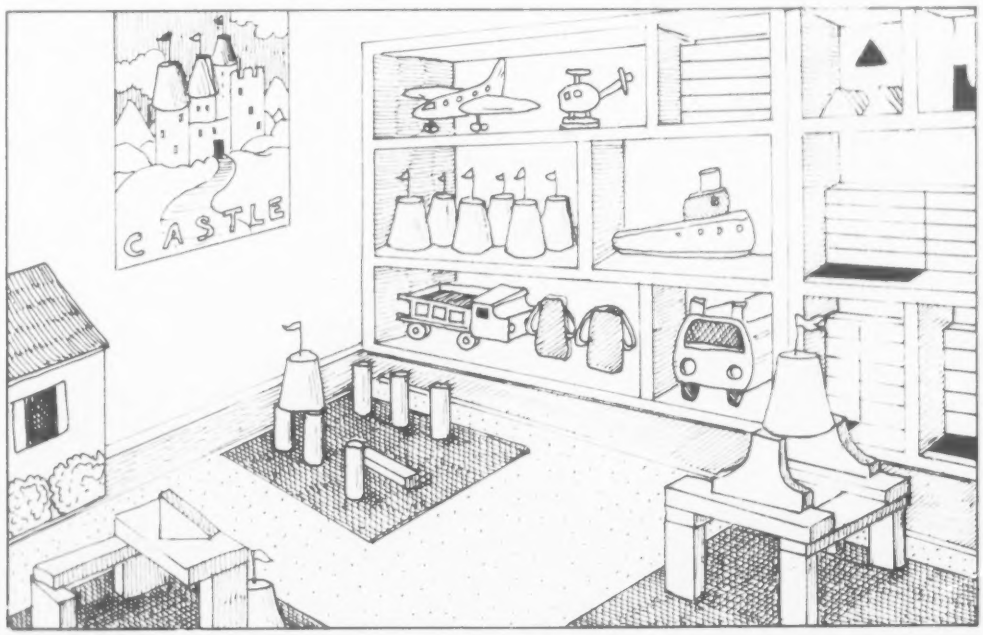
La organización del salón y el tipo de recursos disponibles, tienen una influencia sustancial en el comportamiento y el aprendizaje infantil. El espacio destinado para construir con los bloques, la clase y cantidad de los mismos, así como la forma en que estén colocados, les transmiten mensajes a los niños acerca de su importancia y su valor.

Creación del espacio

El tamaño y la ubicación del área de los bloques son factores de importancia para lograr que esta área de interés tenga éxito como tal. Si el espacio disponible para construir con los bloques no es suficiente o está lleno de problemas, los niños se sentirán frustrados, sin importar cuán completa sea la serie de los mismos. Para maximizar el potencial de los bloques como un recurso de aprendizaje eficaz, los niños necesitan un espacio amplio para construir, un espacio para jugar con los bloques claramente definido y un piso apropiado.

La construcción con bloques requiere un espacio amplio para jugar. Si el área de bloques es muy pequeña, los niños tendrán que hacer sus edificaciones muy cerca una de la otra. Esto ocasiona, no solamente riñas o disputas, si no que, además inhibe a aquellos niños que les guste crear estructuras largas o grandes. Un área reducida les transmite el mensaje que el juego con bloques no es muy importante en esta clase.

A algunos niños les gusta tener un espacio definido en el área de los bloques, para construir ellos solos. Una manera de permitírselo es utilizando pedazos de cartón. El cartón sirve de base plana, lo que es especialmente útil si el piso no es parejo o si la alfombra es áspera. Otra alternativa es utilizar cinta adhesiva para definir las áreas individuales. Además es útil definir cerca a los

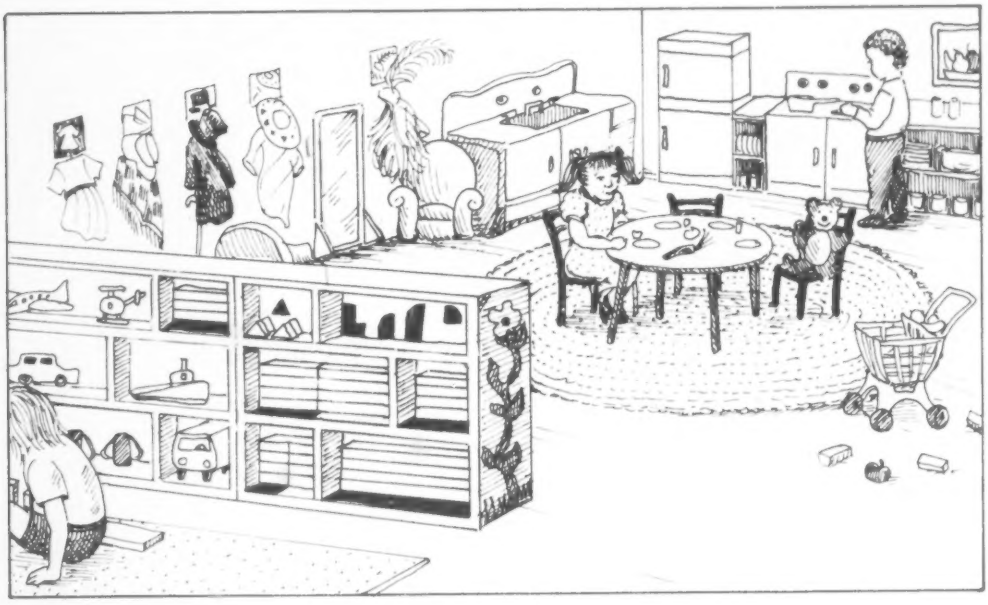


anaqueles, un área de "No construir aquí", lo que previene que algunos construyan demasiado cerca y evita que los demás les tumben sus construcciones cuando tomen los bloques de los anaqueles o los regresen a su sitio.

Defina tres de los lados del área de bloques. Un área de bloques claramente definida protege las edificaciones hechas por los niños y les da la sensación de seguridad. Cuando el área está protegida de aquellos que se movilizan, hay menos accidentes y menos posibilidades de que las edificaciones sean derrumbadas. Las áreas definidas son de especial importancia para los niños que tengan dificultad para mantenerse concentrados en una tarea y que se distraigan con facilidad con lo que sucede en el resto del salón.

Ubicar el área de bloques en una de las esquinas del salón, ofrece la ventaja de tener dos paredes como divisiones. Para establecer límites adicionales se pueden utilizar muebles y estantes. Los niños son menos dados a llevarse los bloques a otras áreas de interés, si cuentan con un espacio claramente definido para jugar con ellos.

Ubique el área de bloques cerca a otras actividades ruidosas. Al designar un área para el juego con bloques, trate de ubicarla adyacente a otra área designada para juegos activos y ruidosos; de manera que no se moleste a los niños que lleven a cabo actividades más tranquilas. Una ubicación ideal es junto a la casita, pues en las dos áreas, los niños llevan a cabo juego activos. El juego dramático que tiene lugar en un área, con facilidad puede extenderse al área más próxima.



La clase de piso es importante. Cubrir eficazmente el piso del área de los bloques, sirve por varias razones: reduce el nivel de ruido, hace más cómodo el juego tanto para los niños como para los adultos y disminuye los derrumbes accidentales. Las alfombras para el interior y el exterior son ideales ya que son cómodas para sentarse y los bloques se sostienen con facilidad. Se deben evitar las de tejido grueso o las ásperas, porque aumentan las probabilidades de los derrumbes accidentales. Tampoco se recomienda el piso de linóleo por no ser cómodo para sentarse.

Planifique creativamente con el fin de utilizar los bloques huecos. Los bloques huecos grandes requieren un área de construcción amplia que podría no encontrarse disponible en su salón. Si el espacio le impide tener un área de bloques huecos en su clase, considere las siguientes opciones:

- Tómese el espacio de otra área, por una o dos semanas, y tenga en cuenta que el juego con los bloques huecos es una actividad ruidosa. Sin embargo, dado su tamaño, esta clase de bloques no necesita tanta protección como los de madera.
- Los pasillos largos pueden ser utilizados para construir con los bloques huecos.
- Utilícelos para transformar la casita en otra clase de escenario.
- Utilice los bloques para jugar afuera. Almacénelos bajo cubierta o regréselos adentro cuando ya no los utilicen.

Selección de los bloques y los accesorios

Una buena cantidad de bloques y de accesorios para realzar las edificaciones de los niños, hacen que el área de bloques sea un valioso componente del currículo. Los dos tipos de bloques recomendados para ser utilizados al poner en práctica el *Currículo Creativo* son los bloques compactos y los huecos.

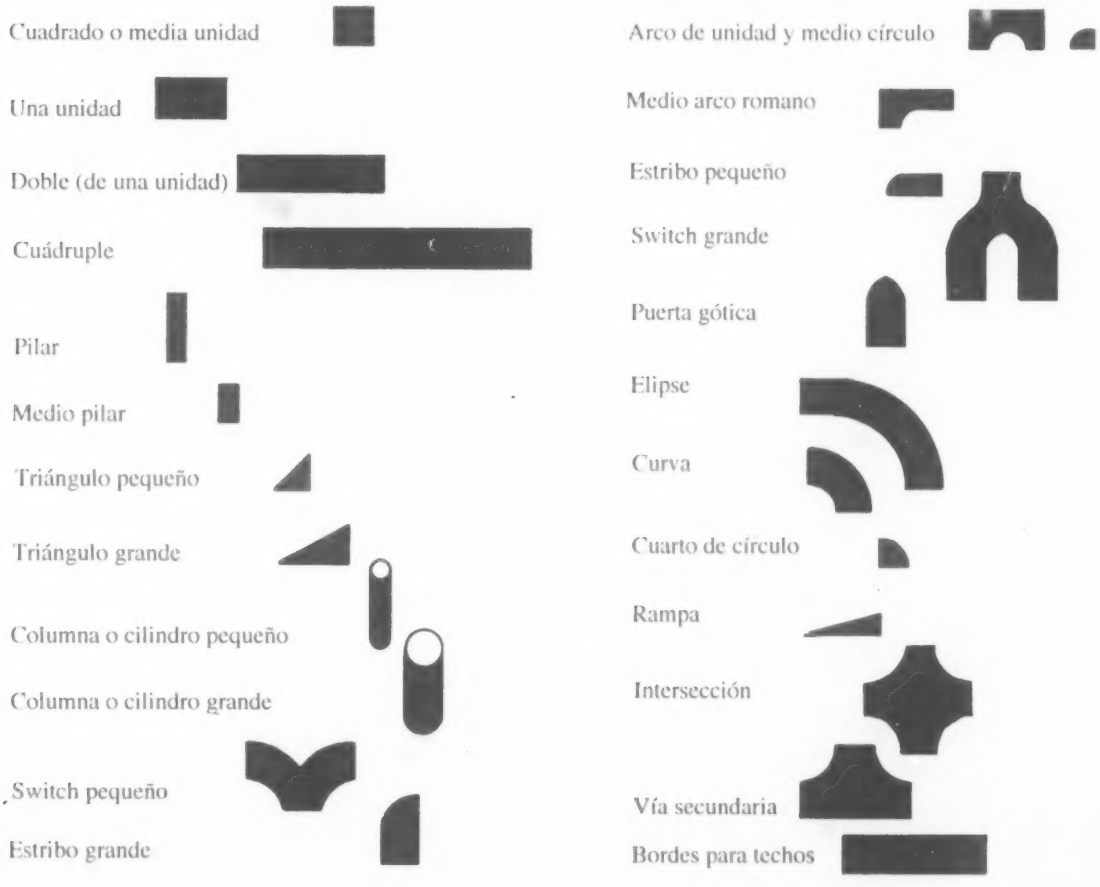
Los bloques compactos

Los bloques compactos de madera son durables, no tienen esquinas toscas y son de fácil manipulación para los niños. Dichos bloques vienen en una gama de 25 tamaños y formas proporcionales que les permiten aprender conceptos matemáticos a medida que construyen. El bloque compacto básico es de 5-1/2" x 2-3/4" x 3/8". Todos los bloques de una serie son proporcionales en longitud y ancho a dicha unidad básica. Por ejemplo, el bloque doble es de 11" de largo y el medio es de 2-3/4" de largo. Los dos triángulos medios equivalen a una unidad y los cuatro cuartos de círculo equivalen a un círculo.

Para una clase de 10 a 15 niños, se recomienda una serie de 390 unidades. Este total debe estar constituido por tantos tamaños y formas como sea posible, incluidas rampas, curvas y cilindros. Entre mayor sea la clase de bloques a los que los niños tengan acceso, mayor la inspiración que tenga su creatividad.

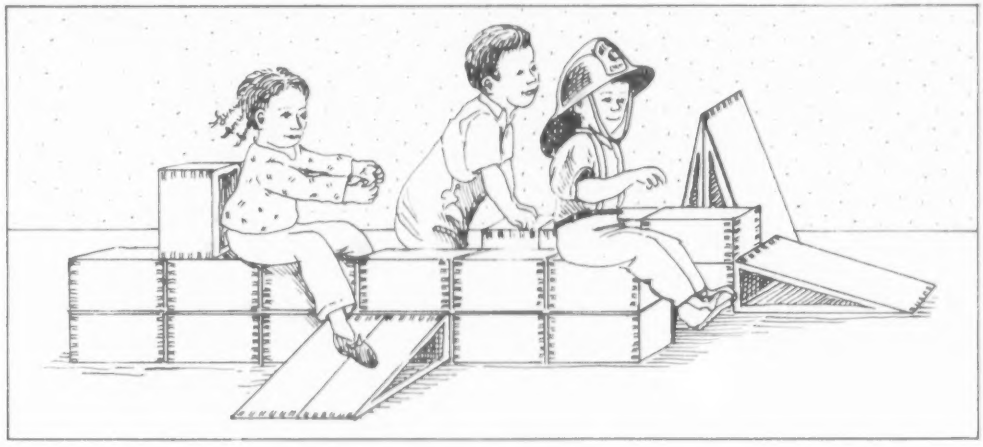
Para los niños más pequeños o para los constructores inexpertos, es preferible presentarles al comienzo del año escolar, unos cuantos tamaños y formas básicos como los bloques de una unidad, de media unidad y de doble. Tan pronto como los niños se sientan a gusto y adeptos a construir y a recoger los bloques una vez terminen de jugar, puede comenzar a añadir otras formas y tamaños, hasta incluir toda la serie.

BLOQUES COMPACTOS /de unidad



Los bloques huecos

Los bloques huecos también son de madera pero de mucho mayor tamaño que los compactos. El cuadrado básico es de 5 1/2" x 11" x 11" y en una serie hay cinco piezas más: el medio cuadrado, el cuadrado doble, dos largos (planos), y una rampa. Los bloques huecos, a su vez, están abiertos en uno de los lados para poder ser cargados con mayor facilidad. Dado que a los niños les encanta arrastrarlos y cargarlos por el área, éstos bloques son excelentes para desarrollar la motricidad gruesa. Los pequeños también disfrutan de la sensación de poder que les da lograr mover algo grande.



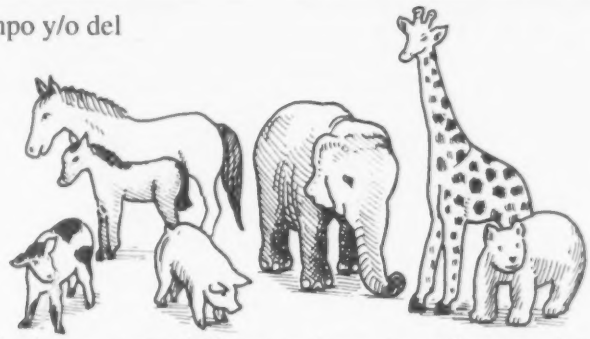
Con los bloques huecos ellos pueden construir estructuras grandes o largas—como botes, aviones y cohetes—y luego, subirse encima de ellos para pretender ser el piloto, el capitán o un astronauta.

Los accesorios

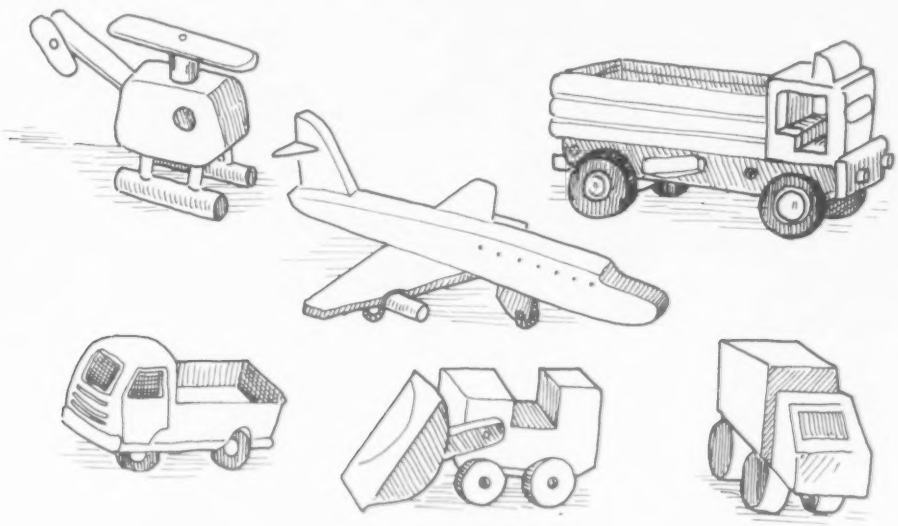
Incluir en el área de bloques accesorios y accesorios, es una forma eficaz de extender el juego con bloques al juego dramático. Los siguientes son algunos recursos de apoyo tradicionales que estimulan a los niños a construir representaciones de su mundo y que con frecuencia dan origen al juego dramático:

- ***Personas:*** Grupos familiares, trabajadores comunitarios y otros; que representen varios grupos étnicos y muestren a los hombres y mujeres en una diversidad de roles o papeles.

- ***Animales:*** animales del campo y/o del zoológico.



- ***Transporte:*** vehículos que incluyan automóviles grandes y pequeños, camiones, camiones para cargar y verter, aviones, helicópteros, naves espaciales, trenes, barcos, carros de bomberos, autobuses, etc.

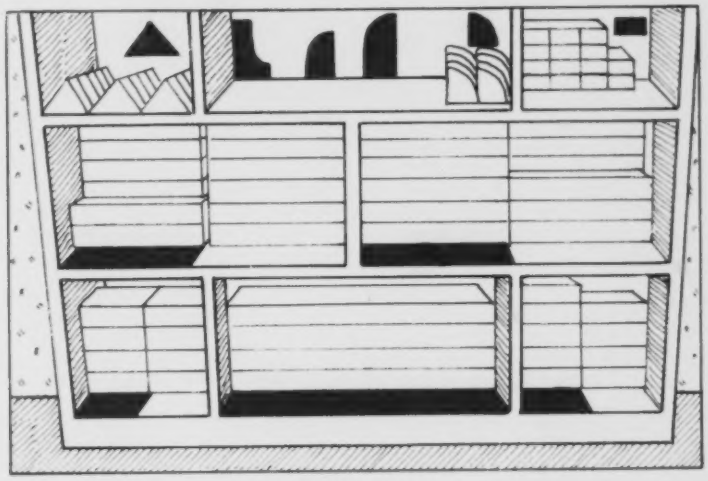


Organización de los bloques y los accesorios

La organización de los recursos en el área de los bloques influye en el uso que les darán los niños y en lo que aprenderán con ellos. La presentación de los bloques y los accesorios en forma organizada les facilita a los niños encontrar lo que desean. Por ejemplo, distribuirlos atractivamente, los invita a seleccionar los bloques y los demás recursos con algún propósito en mente. Asimismo, cuando cada cosa tiene su lugar, recoger después de jugar se convierte en una tarea mucho más fácil.

Distribución o arreglo de los bloques

Los bloques deben colocarse agrupados de acuerdo con su forma y tamaño, en estantes a la altura de los niños. Los bloques que aparecen en la siguiente ilustración están colocados en los anaqueles organizadamente, lo que les transmite a los niños el mensaje que los bloques son importantes. Cuando los niños ven las diferentes clases de bloques a su disposición, pueden seleccionar con más facilidad los que necesitan.

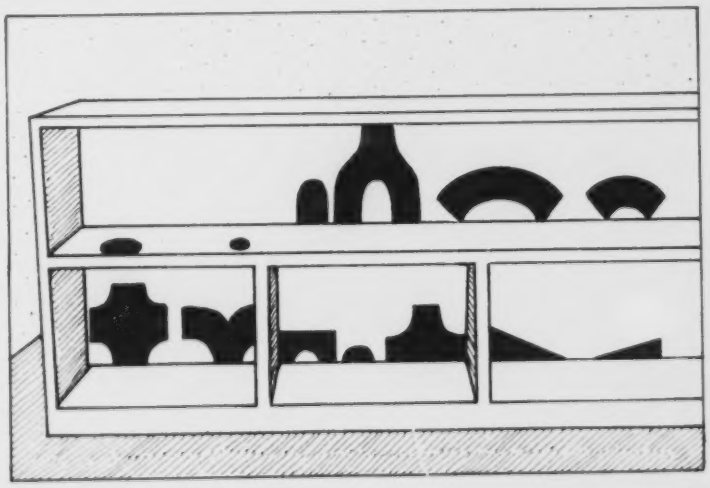


El empleo de siluetas en los anaqueles

Para resaltar aún más la localización y el cuidado de los bloques, los anaqueles deben tener carteles que indiquen adónde debe ir cada bloque según su forma y tamaño. Colocar carteles transmite un sentido de organización y refuerza la importancia del juego con los bloques.

Las siluetas se pueden hacer trazando las figuras de los bloques en papel adhesivo ("contact") de colores sólidos (se recomiendan el azul y el rojo porque se distinguen con facilidad), que luego, se recortan y se pegan en los anaqueles. Este tipo de carteles puede removerse y reemplazarse con facilidad si los bloques son reorganizados.

Las siluetas para los bloques de una unidad deben colocarse a lo largo para que los niños puedan ver cuál es cual. (Si se colocan a lo ancho, los de una unidad y los dobles se verían iguales.) Colocar las siluetas en la esquina izquierda del estante refuerza la direccionalidad de izquierda a derecha, lo que es una importante destreza de la lectura. Para los bloques que se sostengan de pie, la silueta debe ir detrás de ellos en el fondo del anaquel, tal como lo muestra la siguiente ilustración.



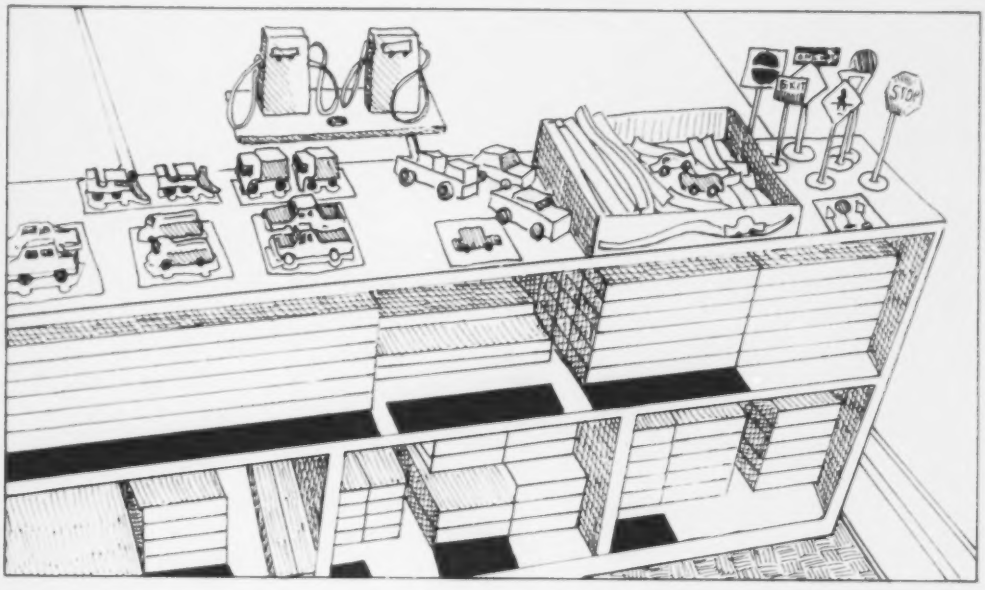
Los maestros que hacen uso de siluetas consideran que la hora de recoger se hace mucho más fácil y enriquecedora, pues los niños ponen en práctica sus destrezas de selección y apareamiento.

Exhibición de los accesorios

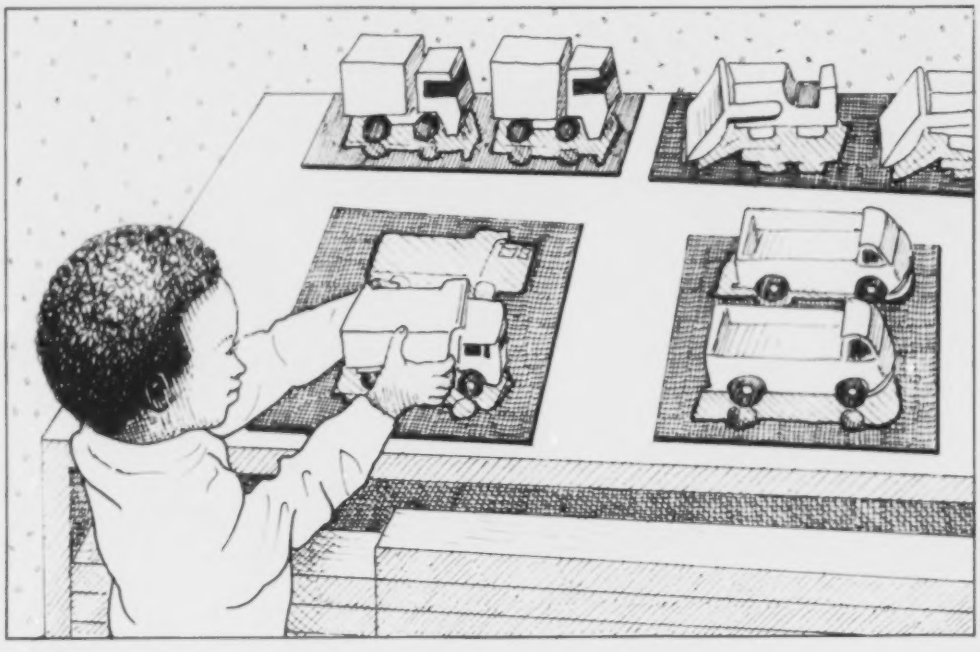
Es más probable que los accesorios sean mejor utilizados y cuidados, si les son presentados a los niños en formas que los inviten a usarlos y a devolverlos a su lugar cuando terminen. Cuando se les coloca desorganizadamente, es probable que los niños no los usen, ni los regresen a su lugar. Sin embargo, cuando estos accesorios se ordenan en grupos, los niños adquieren el sentido de organización.

Empleo de rótulos en los anaqueles para los accesorios

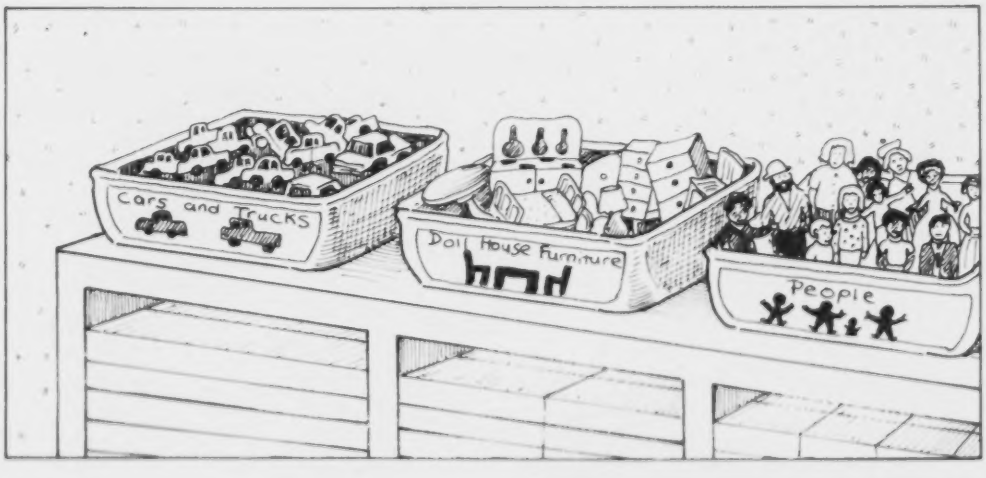
Existen varias maneras de rotular los espacios para los accesorios. Por ejemplo, puede dibujarse el contorno del objeto en cartulina, cortarse y cubrirse con papel adhesivo ("contact") transparente. En otros casos, la silueta del objeto se puede trazar directamente en papel adhesivo ("contact") de color sólido.



Una fotografía del objeto, cubierta con papel adhesivo ("contact") transparente, también sirve como rótulo. Verifique que dicha fotografía sea lo suficientemente grande para que los niños puedan reconocer los detalles del objeto.



Muchos accesorios, como las señales del tránsito o los juguetes mencionados anteriormente, pueden colocarse directamente en el estante. Si no hay suficiente espacio para almacenarlos todos en el estante, los recipientes de plástico o las cajas de cartón resistente, pueden servir como espacio adicional. Tal como lo muestra la siguiente ilustración, si a cada recipiente se le coloca un letrero, los niños clasificarán los objetos a medida que devuelvan los accesorios a su lugar.



El cuidado de los bloques

Al organizar cuidadosamente el área de los bloques, usted podrá incrementar al máximo las probabilidades de que los niños los cuiden. Tanto un espacio adecuado, como el almacenamiento de los bloques y colocar rótulos en los anaqueles, garantizan que sean cuidados y que no sean tirados a la hora de recogerlos. Sin embargo, los bloques de madera, que son toda una inversión, requieren de cuidado para que duren varios años. Para eliminar los bordes toscos o astillados, utilice papel de lija para suavisarlos y aplíqueles aceite de linaza ("linseed oil") o limpiador para madera para protegerlos.

Los bloques que se ensucien pueden lavarse con jabón de aceite y restregarse con un cepillo grueso, agua y jabón. Cuando estén completamente secos, deben protegerse como ya se mencionó.

Evaluación de la eficacia del área

Evaluar la eficacia del área, es algo que usted podrá hacer diariamente a medida que interactúe con los niños. Esto se logra mediante observaciones informales, a partir de las cuales usted podrá tomar decisiones al hacer su planificación semanal. Con base en sus observaciones diarias, podrá saber si algunos accesorios no se utilizan y deben guardarse, o si ha puesto a disposición de los niños demasiados bloques y ellos no saben qué hacer porque se sienten agobiados. Las observaciones diarias le permitirán planificar los cambios al entorno o ambiente de aprendizaje que sean necesarios, así como las actividades (como los paseos) que deba organizar para resaltar esta área de interés.

A continuación se presentan varios interrogantes para considerar cuando observe a los niños hacer uso del área de los bloques:

- ¿Con cuanta frecuencia utilizan los niños el área de los bloques?
- ¿He logrado que el área los atraiga y los invite a jugar?
- ¿Qué niños suelen utilizar el área con mayor frecuencia?
- ¿Cuales niños -rara vez o nunca- eligen los bloques?
- ¿Cuales bloques no son utilizados y por qué?
- Los niños, ¿son capaces de regresar al lugar que corresponde, los bloques y los accesorios, en forma independiente?
- ¿Cuales accesorios seleccionan y cómo los utilizan?
- ¿Qué etapas diferentes se hacen evidentes en las construcciones de los niños?
- El área de los bloques, ¿es utilizada tanto por los niños como por las niñas?
- Los niños, ¿trabajan cooperativamente en las construcciones con bloques?

Esta clase de preguntas se ofrecen como ejemplos de los tipos de información que usted podría considerar útil a la hora de determinar la efectividad del área de los bloques. Sin embargo, dado lo que sabe sobre los niños, la comunidad y los recursos, es posible que tenga otros interrogantes y aspectos para considerar. Esta clase de información le servirá para determinar cómo intervenir y propiciar que todos los niños hagan uso de los bloques.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Una vez establecida el área de los bloques, ¿cómo pueden los maestros estimular el juego y la creatividad? ¿Cómo pueden ser sensibles a los niños y enriquecer su juego? ¿Cómo se puede garantizar su seguridad? Y, ¿qué se puede hacer para recoger tantos bloques?

Las respuestas a estas preguntas se hallan al descubrir cómo y cuando intervenir, sin interferir en el juego de los niños. Para lograr este balance, dedique tiempo a observar lo que hagan los niños en el área de los bloques. Hacerlo también le servirá para planificar cómo intervenir. Una buena manera de comenzar, es familiarizarse con la forma en que los niños los utilizan.

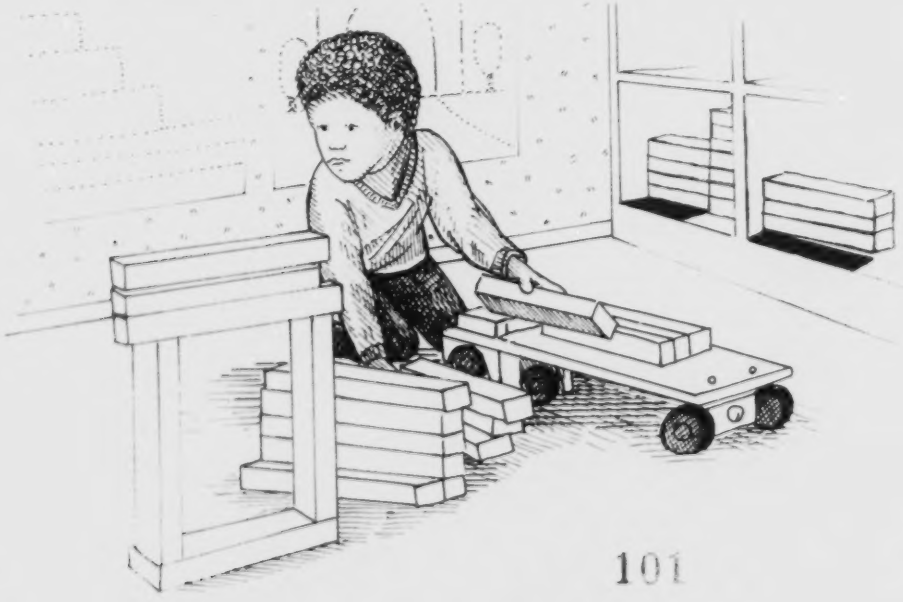
Cómo utilizan los niños los bloques

Tal como en todas las áreas del desarrollo, los niños atraviesan etapas o niveles al hacer uso de los bloques y lo hacen según diferentes ritmos. Comprender dichas etapas o niveles le ayudará a establecer expectativas realistas de lo que pueden lograr los niños cuando juegan. Por ejemplo, para un niño que juega con bloques por primera vez, será apropiado llevarlos de un lugar a otro; así como para un constructor experimentado de cinco años, lo será edificar una elaborada torre. Cada uno de estos niños exhibe comportamientos apropiados para su nivel actual de desarrollo.

En relación con el uso de los bloques, existen cuatro etapas o niveles. Cada uno de ellos se presenta a continuación, en forma breve.

Nivel I: Cargar los bloques (Juego funcional)

Los niños pequeños que no hayan jugado antes con bloques, los llevarán de un lugar a otro, o los agruparán en un camión y los transportarán. En este nivel, los niños se interesan por aprender acerca de los bloques: cuánto pesan, cómo se sienten, y cuántos se pueden cargar a la vez. Al experimentar con los bloques, comienzan a reconocer sus características y a comprender lo que pueden, o no pueden, hacer con ellos.



101

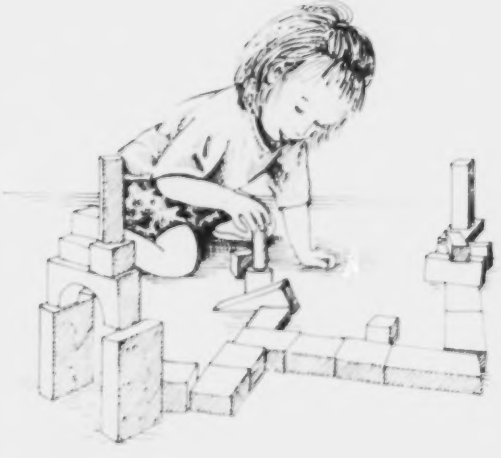
Nivel II: Apilar los bloques y colocarlos en el piso

Apilar los bloques o colocarlos en el piso es otra etapa o nivel de exploración. Los pequeños en este nivel continúan aprendiendo acerca de las características de los bloques. Al apilarlos, descubren cómo construir una torre, y al colocarlos en el piso, reconocen las formas que adquieren las distintas maneras en que los colocan.

En esta etapa los niños también comienzan a poner en práctica su imaginación y las destrezas del pensamiento crítico. A los jóvenes constructores, una fila de bloques les sugiere una vía. Si existe la disponibilidad, a estos constructores se les pueden ofrecer accesorios como automóviles y camiones.

Nivel III: Conexión de los bloques para crear estructuras (Juego constructivo)

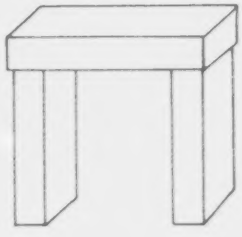
Hacer uso de caminos en el nivel II, define la transición entre apilar los bloques y hacer construcciones reales. Aquellos niños que se sienten a gusto construyendo vías, descubren que pueden utilizarlas para conectar torres. Este descubrimiento da origen a una etapa de experimentación muy activa, en la medida en que los niños hacen uso de sus destrezas para resolver problemas.



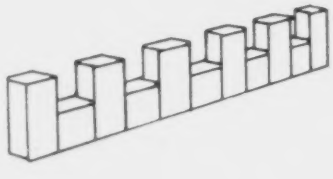
Es típico que, los niños en el nivel III (de tres y cuatro años) hayan tenido alguna experiencia con los bloques. Su experiencia los capacita para jugar con ellos en formas nuevas, creativas. Algunas técnicas de construcción desarrolladas por los niños en la etapa II, incluyen:

Hacer cercos: Los niños colocan los bloques juntos para delimitar espacios. Al principio, delimitar el espacio es, simplemente, una experiencia satisfactoria. Más adelante, este encerramiento puede ser utilizado para el juego dramático con los animales del campo o del zoológico. Dichos cercos les ayudan a los niños a pensar sobre conceptos matemáticos como área y geometría.

Construir puentes: Para construir un puente, los niños colocan dos bloques, con espacio entre los mismos, y los conectan con otro. Tal como con los cercos, los niños utilizan los puentes, primero, como una técnica de construcción, y después, como parte del juego dramático. Al construir puentes, los niños también aprenden sobre equilibrio y afinan la coordinación entre ojos y manos.

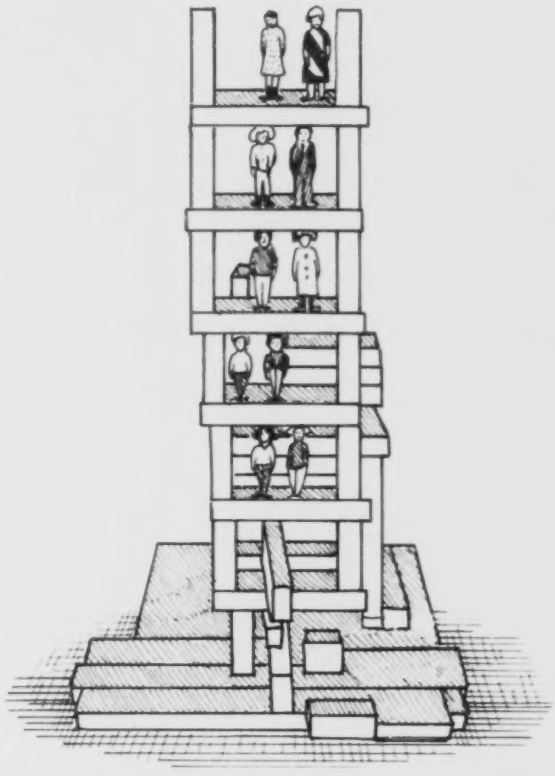


Hacer diseños: A los niños les fascina la simetría, el balance y los patrones; y comienzan a hacer uso de los bloques para formar patrones decorativos y arreglos simétricos. Una vez que combinan unos cuantos bloques en cierta forma, podrán continuar el mismo patrón hasta que se les terminen los bloques. A medida que ellos se expresan estéticamente, reconocen semejanzas y diferencias y desarrollan sus destrezas motrices.



Nivel IV: La construcción de edificaciones elaboradas (Juego dramático)

Los constructores experimentados (entre los cuatro y los seis años) son capaces de hacer construcciones con los bloques, con gran destreza y habilidad. Los niños aprenden a adaptarse a los cambios en su área de construcción al hacerle curvas a sus edificaciones y al construir arriba, alrededor, o por encima de los obstáculos. Los niños en el nivel IV son adeptos creadores de estructuras de gran complejidad e ingenio.



Durante este nivel del desarrollo, los niños necesitan una diversidad de tamaños y formas para lograr hacer construcciones más elaboradas. Otra marca o distintivo de este nivel, es que los niños les colocan carteles a sus edificaciones, y con frecuencia las utilizan como escenario del juego dramático.

Tenga en cuenta estos etapas o niveles cuando observe a los niños de su clase. Es muy probable que encuentre manifestaciones de cada uno de ellos.

Observación individualizada de los niños

Cuando usted planifica el programa con el fin de que los niños utilicen el área de los bloques productivamente, tendrá más tiempo para observar cómo utilizan los niños los bloques y los accesorios. Las observaciones le permitirán establecer el nivel de desarrollo de cada niño, de manera que pueda planificar adecuadamente con el fin estimular el desarrollo y el progreso de cada uno de ellos.

Los niveles anteriormente descritos, sirven de marco de referencia para establecer el nivel de desarrollo de cada niño al observar el progreso infantil individual. Los objetivos descritos para cada área del desarrollo en la sección I, ofrecen otro tipo de criterios para observar a cada niño.

Algunos interrogantes que podría formularse al observar a los niños incluyen:

- ¿Qué niveles de construcción con los bloques ha alcanzado el niño?
- ¿Necesita más tiempo para practicar en un nivel particular? O ¿debo ayudarlo a avanzar al siguiente nivel?
- El niño ¿construye solo o con otros niños? ¿Debo estimularlo a jugar con los demás?
- ¿El niño reconoce los diferentes tamaños y formas y devuelve los bloques al lugar que corresponde? Si no es así, ¿cómo puedo propiciar dicho reconocimiento?

- ¿Habla sobre las estructuras y responde preguntas? ¿Debo dedicar más tiempo a construir con este niño?
- ¿El niño puede resolver problemas independientemente? ¿Cómo puedo estimular la resolución de problemas?

Sus respuestas a este tipo de preguntas le ayudarán a planificar formas de trabajar con cada uno de los niños de su clase. Usted podrá hallar, por ejemplo, que un niño necesita mayor estímulo para hacer uso de los bloques, o simplemente más tiempo y atención de su parte.

Cómo estimular a todos los niños a jugar en el área de los bloques

Tal como ocurre con muchas otras actividades, el juego con los bloques no capta el interés de todos los niños de igual forma. Algunos de ellos van directamente al área de los bloques, mientras otros nunca los eligen para jugar. Es posible que aquellos que los evitan, lo hagan porque se sienten:

- asustados de intentar actividades nuevas,
- inseguros de qué hacer,
- temerosos de hacerlo incorrectamente,
- incómodos a causa del ruido que, por lo general, acompaña el juego con bloques,
- muy ocupados llevando a cabo otras actividades, o
- excluidas, pues las niñas perciben dicha actividad como exclusiva de los niños.

Una manera de facilitarle jugar con los bloques a un niño reacio, es invitándolo a jugar con usted en el área. Si se trata de uno de los niños a quienes les exaspera el ruido o la cantidad de niños, trate de hacerlo cuando haya pocos de ellos en el área. Podría decirle: "Voy para al área de los bloques. ¿Deseas acompañarme?". O simplemente, podría irse al área, sentarse, comenzar a construir y pedirle al niño que le ayude a encontrar algún bloque específico o algún accesorio.

Superar las inhibiciones de género respecto a los bloques como un "juego de niños" requiere de cierto esfuerzo. En algunos salones, los niños establecen en el área de los bloques un "territorio sólo para niños" y les dicen a las niñas con palabras y acciones que no son bienvenidas. Mas aún,

en el mundo exterior las niñas reciben el mensaje que construir es exclusivo de los hombres. Esta puede ser otra de las razones por las que las niñas no se sientan parte del área de bloques. En consecuencia, ellas pueden encontrarse en un nivel de desarrollo de construcción con los bloques, anterior a los niños de su misma edad.

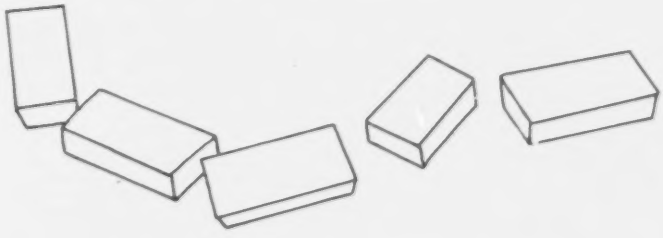
Es de gran importancia, reforzar desde el principio del año, que el área de los bloques es para todos. Si uno de los niños, o un grupo, le dice a una niña que ella no puede estar en el área de los bloques, usted podría decirle(s): "En nuestra clase, todos pueden construir con los bloques". O si el niño le responde: "Ella no sabe cómo hacerlo", una posible respuesta es: "En nuestra clase, cada uno puede construir su propia edificación. Como cada uno es diferente de los otros, esto es lo que los hace a todos especiales".

Además de hacer uso de los mensajes verbales para reforzar que las niñas también pueden jugar en el área de los bloques, se puede hacer uso de mensajes sutiles para hacerlas sentir más confiadas a hacerlo. Podría exhibir imágenes de constructoras o leerles alguna historia acerca de ellas. (Inténtelo con Mother Can Do Anything de Joe Lasker o con Joshua's Day de Sandra Lucas Surowiecki y Patricia Riley Lenthall).

La interacción con los niños

Una de las formas más eficaces de reforzar el juego con los bloques, es hablar con los niños acerca de sus estructuras. A muchos maestros les parece muy difícil hacerlo, particularmente cuando los niños son muy pequeños y sus construcciones, mínimas. Por ejemplo, hablarle a un niño sobre la construcción que aparece a continuación, puede ser todo un desafío para algunos maestros.

La respuesta más fácil para este constructor, sería decirle: "Este es un gran edificio" o "Hiciste un magnífico trabajo". Pero esta clase de comentarios no le dicen al niño nada sobre lo que hizo, ni le permiten contarle algo a usted sobre los bloques que colocó.



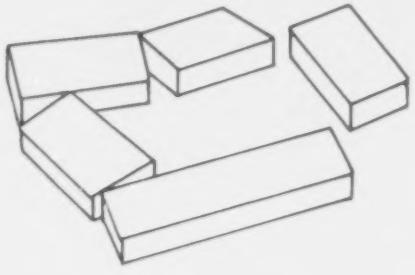
La clave para hablarles a los niños sobre su juego de construcción, es hacer uso de comentarios que describan lo que el niño haya hecho, o hacerles preguntas abiertas que los estimulen a hablar sobre su trabajo. Esta técnica también es útil con aquellos que tengan dificultad para expresarse y, quienes, al menos al principio, no sean capaces de describir lo que hayan construido. Usted podría hablarles sobre lo siguiente:

- ***La elección de los bloques:*** "Descubriste que dos de éstos bloques son iguales a uno grande".
- ***La manera de colocarlos:*** "Utilizaste cuatro bloques para hacer un gran cuadrado".
- ***El número utilizado:*** "Usaste más de diez bloques para hacer la vía/ el camino".

- ***Las semejanzas:*** "Todos los bloques en tu camino son del mismo tamaño".
- ***Los diseños dignos de mención:*** "Tu edificio es tan alto como el estante". "Esos bloques grandes sostienen a los pequeños. Tuviste que tener mucho cuidado para que los bloques no se cayeran".

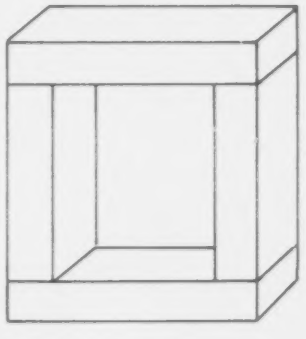
Este tipo de descripciones enriquecen el vocabulario infantil, validan la importancia de su trabajo y, además, le permiten a usted, observar el nivel de desarrollo de cada niño.

Para los maestros no es siempre fácil pensar en comentarios descriptivos acerca del trabajo de los niños, especialmente si las estructuras son muy sencillas. A continuación aparecen dos ejemplos de construcciones y algunos comentarios que podría hacer el maestro para estimular el trabajo del niño.



- "Veo que utilizaste un bloque más largo que los otros".
- "Mira, tus bloques forman un espacio en el centro".
- "Todos tus bloques se tocan, excepto uno".
- "Utilizaste cinco bloques. Hiciste toda una construcción con sólo cinco bloques".
- "Todos tus bloques son rectángulos, pero no todos son del mismo tamaño".

De manera similar, en relación con la estructura de la derecha, un maestro podría hacer los siguientes comentarios:



- "Lograste balancear la parte de arriba. Apuesto que eso no fue muy fácil".
- "Algunos de tus bloques están acostados y otros de pie".
- "Si me arrodillo, puedo mirar a través de tu edificación".
- "Tuviste que tener mucho cuidado cuando hiciste este edificio".

Esta clase de comentarios sirven varios propósitos. En primer lugar, demuestran que el maestro valora lo que el niño ha hecho; lo que estimula al niño a experimentar con nuevas ideas y materiales y a aprender a partir de sus errores. Además, el maestro ha presentado ciertas palabras para describir lo que el niño hizo. Al escuchar repetidamente conceptos como: debajo, al tope o encima de, más abajo, a través de, menos que, y más que, los niños aprenden lo que significan las palabras y amplían su vocabulario. Y, lo más importante de todo, se resalta el proceso—lo que el niño ha hecho con los bloques—y no el resultado.

La hora de recoger en el área de los bloques

Recoger en el área de los bloques puede ser una de las tareas que todo el mundo trata de evitar. Como los niños se enfrascan de tal manera en lo que hacen, a veces les es muy difícil detenerse. Recoger, con frecuencia significa pedirles a los niños que deshagan aquello que han construido con diligencia y en lo que han invertido tiempo. Con el arte o los juguetes de mesa es, por lo

general, más fácil culminar algo. Por ejemplo, en la casita, aunque deban dar por terminado el juego, pueden continuar al día siguiente en el mismo lugar. Sin embargo, en el área de los bloques, las construcciones por lo general, tienen que ser desmanteladas tarde o temprano. Esto puede ser supremamente difícil, especialmente, para los niños un poco mayores, quienes planifican sus construcciones y probablemente deseen continuar jugando con ellas.

Otra razón bastante común por la que surgen problemas con esta tarea de recoger y/o limpiar, es que los niños se sienten agobiados al ver todo lo que tienen que recoger; ya que, cuando se hace un buen uso del área, todos los bloques y accesorios, se encuentran en el piso.

Existen varias estrategias que usted puede poner en práctica para hacerles más fácil y satisfactoria a los niños, la hora de recoger. La clave está en ofrecerles suficiente ayuda, de manera que ellos mismos comiencen a hacerlo. Tarde o temprano, comenzarán a hacerlo y completarán la tarea por sí mismos. Las siguientes son unas cuantas sugerencias:

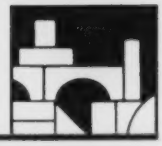
- ***Destine tiempo extra para la limpieza,*** de manera que los niños no se sientan apurados. Si los maestros les ayudan, la tarea, usualmente, se les facilita.
- ***Avíseles con cinco minutos de anterioridad*** que la hora de recoger se aproxima. Si es necesario, dígale a cada niño cuánto tiempo le queda: "Tienes tiempo suficiente para terminar tu vía".
- ***Sea flexible.*** Si un niño está totalmente enfrascado en la construcción con los bloques, siempre que le sea posible, permítale continuar jugando aunque el período haya terminado. Los niños aprecian que se respete su trabajo y aprenden que, cuando sea necesario, cada uno podrá tener el mismo privilegio.
- ***Ayúdeles a comenzar.*** Recuérdeles que las siluetas en los anaqueles les permiten saber adónde deben colocar los bloques. Asígnele a cada niño recoger una clase específica de bloque o accesorio, con el fin de colocarlos en el estante. Después de varios días, los niños podrán hacerlo solos.
- ***Convierta la hora de recoger en un juego.*** Hacerlo es de gran utilidad, especialmente al comienzo del año. Considere los siguientes ejemplos:

  Dele a cada niño un "boleto" con una figura en él, de manera que cada niño se encargue de recoger aquellos bloques que correspondan a esa figura.

  Dígale a cada niño: "Tráeme todos los bloques iguales a este" y a medida que los niños le traigan todos los bloques de una forma, muéstreles adónde colocarlos en los anaqueles; hágalos comparar los bloques con las siluetas de los rótulos o los carteles, hasta encontrar la que corresponda.

  Establezca un número para el día. "Hoy vamos a recoger de tres en tres". En consecuencia, cada niño debe recoger tres bloques a la vez y colocarlos donde corresponda.
- ***Permita que las estructuras permanezcan en pie,*** siempre que le sea posible, hasta el día siguiente, para que los niños puedan continuar su juego. Esto le facilitará decir: "Se que quieres continuar jugando con tu edificio de apartamentos, pero ya es hora de recoger. Recoge los bloques que no utilizaste y podemos dejar allí el edificio. Podrás jugar de nuevo mañana (o esta tarde)".

Ayudar a los niños a la hora de recoger y manifestar respeto por su trabajo, son maneras eficaces de garantizar que utilicen el área de los bloques y se beneficien de esta clase de juego.



IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Los niños a veces necesitan la ayuda de los maestros para avanzar al siguiente nivel de construcción o para expandir sus ideas. Sin embargo, no siempre es fácil determinar cuando intervenir. Usted podrá preguntarse qué hacer, por ejemplo, cuando un niño, día tras día, únicamente apila los bloques. Este niño, ¿deberá ser estimulado a avanzar al siguiente nivel de desarrollo?

Mantenga presente que apilar los bloques no es únicamente una manera de estar ocupado. Es un nivel natural e importante de la construcción con bloques. Los niños incrementan su capacidad de comprensión y sus destrezas al interactuar repetidamente con los objetos. Y cuando tienen tiempo para practicar sus nuevas destrezas, adquieren confianza.

La mayoría de los niños avanzan al siguiente nivel cuando están listos; lo que usualmente ocurre al observar cómo juegan los demás niños con los bloques. Sin embargo, si un niño realmente necesita ayuda o estímulo para avanzar, intente poner en práctica las siguientes sugerencias:

- ***Siéntese en el suelo*** con un niño que se sienta frustrado a causa de algún problema y ofrézcale ayuda para resolverlo. "Veamos, vamos a intentar encontrar otra forma de hacer que estos bloques no se caigan".
- ***Ayúdeles a resolver el problema.*** Por ejemplo, formule una pregunta dirigida: "¿Crees que alguna otra clase de bloque podría funcionar allí?".
- ***Ofrézcales imágenes de construcciones para inspirarse,*** especialmente, al niño que haya hecho la misma construcción durante una semana.
- ***Añada accesorios nuevos*** para ampliar las ideas sobre la construcción.
- ***Formule preguntas*** acerca del tipo de estructura y los accesorios que podrían corresponderle. Por ejemplo: "¿Quién podría vivir en este edificio?" o "¿Cómo pueden llegar las personas a este edificio?".

A veces, para inspirar a un niño, solamente se requiere una palabra de estímulo o una sugerencia mínima.

Las actividades especiales

Agregarle nuevas dimensiones al trabajo de los niños, enciende la chispa de su creatividad y les ofrece nuevas formas de utilizar los bloques. Si los niños ven todos los días los mismos objetos y accesorios, pueden dejar de inspirarse para construir o evitar el área completamente. Usted puede planificar actividades especiales, como los paseos por el barrio, colocarle avisos a las construcciones u otras formas de conservar las edificaciones de los niños, de manera que les transmita la importancia de su trabajo.

Los paseos por el barrio

Cuando los niños comiencen a hacer construcciones que representen lo que hayan visto en su entorno inmediato, usted podrá ayudarlos a expandir sus ideas saliendo a caminar. Por ejemplo, si uno de los niños está construyendo una estación de gasolina, usted podría hablar sobre cómo es una estación de gasolina y sugerir un paseo hasta una cerca de la escuela. Lleve una cámara y tome una fotografía de la estación y de otros edificios que después podrían pegarse en la pared del área de los bloques con el fin de inspirar a los niños.

Un lugar en construcción ofrece muchas ideas sobre cómo se construyen las edificaciones. Si hay alguno cerca, podría visitarlo periódicamente. De esta forma, los niños podrán reconocer los niveles o etapas de una construcción y recrearlos al utilizar los bloques.

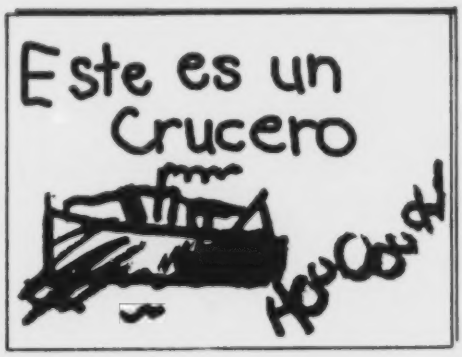
La adición de accesorios nuevos

Agregar accesorios y objetos nuevos en el área de los bloques, con frecuencia inspira a los niños a hacer construcciones en las que no habían pensado antes. A continuación se presentan unas cuantas sugerencias:

- una casa de muñecas, con muebles y muñecas
- señales de tránsito
- distribuidores o bombas de gasolina
- papel, crayolas y tijeras
- gorras o sombreros (de protección para construcción y de policía o de bomberos)
- árboles (Ej:., de la serie Lego)
- herramientas de carpintería
- bloques de castillos
- dinero de juguete
- recipientes o envases pequeños
- cable para teléfono
- rollos de las toallas papel
- palitos de dulces ("popsicles")
- baldosines o azulejos, pedazos de linóleo, alfombras o tapetes
- poleas y cuerdas
- recortes de revistas de edificios, calles, puentes, etc.
- conchas marinas y piedrecillas
- piezas pequeñas de tubería de caucho

La escritura de carteles o letreros

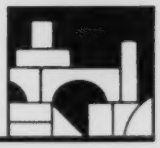
Escribir carteles para rotular las estructuras de los niños es una manera eficaz de apoyar y realzar el juego con bloques. En ciertas ocasiones un niño podrá acercársele y pedirle uno. Usted podría responderle: "¿Quieres hacerlo tu mismo(a), o prefieres decirme lo que debe decir?". Si el niño prefiere que usted lo escriba, anote exactamente lo que le diga y léaselo. El niño puede desear ilustrarlo después.



Mantener papel, marcadores y cinta pegante cerca a los bloques estimula a los niños a nombrar sus construcciones. Lo que constituye el comienzo de la escritura y la lectura.

La conservación de las edificaciones

A veces, cuando los niños han hecho una edificación que aprecian mucho, les es muy difícil deshacerla a la hora de recoger. Si hay suficiente espacio en el área de los bloques, es ideal conservar las construcciones hasta el día siguiente, o a veces durante toda la semana. Hacerlo, le permite a los niños trabajar en sus edificaciones por un período de tiempo mayor, lo que da origen



a construcciones más elaboradas y, con frecuencia, al juego dramático. Es más probable que una construcción con bloques sea utilizada como escenario de un juego socio-dramático, si a los niños se les ha permitido invertir en su creación una cantidad de tiempo mayor.

Desafortunadamente, en muchos lugares se debe utilizar el área de los bloques para otras actividades en grupo, tales como las reuniones en círculo, contar cuentos, o para ubicar las camas o colchones a la hora de la siesta. Incluso en los salones en los que el área de los bloques está separada, tarde o temprano, todas las construcciones deberán ser deshechas. Sin embargo, una de las formas de conservar una construcción, es tomándole una fotografía. Las fotografías instantáneas se recomiendan porque los niños pueden verlas inmediatamente. Además, sirven a los siguientes propósitos:

- Se les transmite a los niños un mensaje importante: el maestro valora la construcción, aunque ya no esté en pie.
- Las fotografías son especiales. Muchos maestros han descubierto que tan pronto comienzan a tomarlas, el área de los bloques se vuelve más popular, pues los niños quieren, además de construir, tener una fotografía de su construcción.
- Cuando se exhiben las fotografías de las construcciones en el área de los bloques, se alienta, además del constructor, a otros niños.
- Al tomar fotografías del trabajo de un niño durante un período de tiempo determinado, se tiene un registro visual del progreso alcanzado en el área de los bloques; que puede incluirse en la carpeta.

Otra alternativa para conservar las estructuras de bloques, es por medio de los dibujos, que también pueden exhibirse en el área. Con los dibujos, también se les da a entender a los niños que se valora su trabajo de construcción. Se puede animar a los mayorcitos a que hagan dibujos de las estructuras que más les gusten, o a que ayuden a un niño más pequeño a dibujar alguna que hayan hecho.

Integración de los bloques con las demás áreas del currículo

A medida que los niños construyen con los bloques y los devuelven a su sitio en los anaqueles, adquieren y refuerzan una gran variedad de destrezas. Los bloques también pueden integrarse en las actividades de otras áreas de interés.

Las destrezas de resolución de problemas

El proceso de la construcción es una forma natural de aprender a resolver problemas. Tan pronto como los niños comienzan a construir con los bloques, empiezan a enfrentarse a problemas. El constructor de una vía podrá prever la necesidad de una rampa de salida; o el constructor de una casa podrá enfrentarse al problema de cómo construir una ventana. Encontrar la solución puede ser todo un reto, al cual los niños motivados responden con determinación a medida que buscan las respuestas.

Aunque el método preferido para solucionar los problemas sea descubrirlo por sí mismos, esto no funciona para todos los niños ni en todos los casos. Muchos maestros se preguntan: "¿Cuando es apropiado que un adulto le ayude a un niño que enfrenta un problema con los bloques?" La mejor respuesta es hacer uso del sentido común y no intervenir a menos que el problema sea demasiado frustrante para el niño. Si la intervención parece ser lo más adecuado, considere las siguientes estrategias:

- ***Ofrézcale ayuda con el primer paso*** de la solución y luego, estimule al niño a pensar sobre el resto: "Si yo sostengo este bloque, ¿cómo podrías lograr que los demás bloques lleguen hasta allí?".

- ***Formule preguntas que estimulen*** al niño a hacer uso de información: "Parece que se nos han terminado los bloques largos. ¿Qué más podríamos utilizar para ocupar el mismo espacio?".
- ***Planifique salir a caminar*** por el barrio para mirar los edificios y las vías o caminos. Ayúdeles a relacionar estas construcciones reales con el problema de construcción experimentado con los bloques.

Encontrar soluciones exige que los niños experimenten con sus ideas mediante el ensayo y el error. Tarde o temprano, siendo críticos, con concentración y persistencia, los niños sienten el gozo de descubrir lo que funciona.

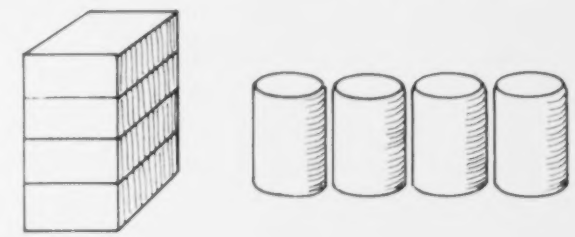
La adquisición de conceptos matemáticos mediante el juego con los bloques

Los bloques compactos son ideales para enseñarles a los niños muchos conceptos matemáticos. Dado que los bloques son proporcionales y pueden combinarse y ser utilizados de múltiples formas, son ideales para ilustrar ideas abstractas en términos concretos. Al utilizar los bloques con frecuencia, los niños experimentan de manera inmediata conceptos como los siguientes:

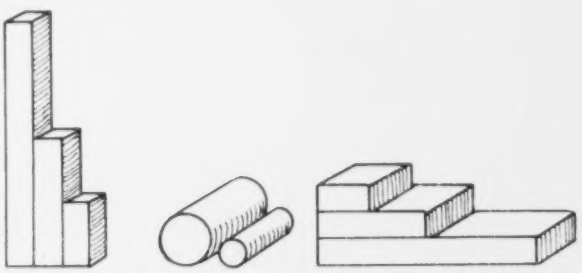
- Más y menos: "Yo tengo más bloques que tú".
- Más alto y más bajo: "Mi edificio es el más alto".
- El doble del tamaño: "Necesito dos de estos bloques para igualar este grande".
- Los nombres de las figuras: cuadrado, rectángulo, triángulo, cilindro.
- Números: tres cuadrados, cuatro cilindros.

Al jugar con los bloques, los niños también adquieren una diversidad de destrezas del pensamiento lógico, incluidas la habilidad para utilizar la clasificación, la sucesión o progresión y la equivalencia. A continuación se ilustra cada uno de estos conceptos.

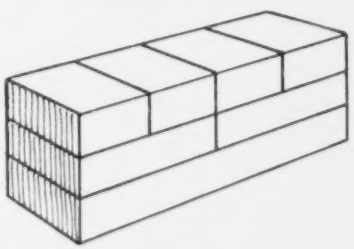
- ***Clasificación:*** Se refiere a colocar en grupo los bloques que sean semejantes (por ejemplo, apilar los cuadrados o alinear los cilindros). En un nivel más avanzado, los niños pueden nombrar las diferentes figuras: "Puse los cuadrados aquí y los cilindros allá".



- ***Sucesión o progresión***: Significa colocar los objetos en orden (por ejemplo, según el tamaño, de menor/más pequeño a mayor/más grande.



- ***Equivalencia:*** Equivale a reconocer las relaciones existentes entre los bloques de diferentes tamaños y formas (por ejemplo, cuatro cuadrados ocupan el mismo espacio que dos unidades; las que a su vez, ocupan el mismo espacio que un bloque doble).



Los estudios sociales

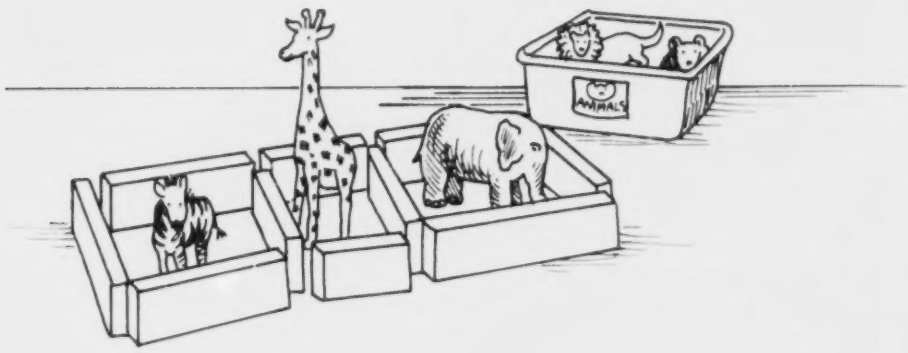
Los bloques se utilizan para que los niños recreen el mundo a su alrededor. Por ejemplo, ellos hacen uso de su creatividad para construir un zoológico, una finca o granja, un aeropuerto, una autopista, un estacionamiento, una estación de bomberos, una estación de gasolina, o una tienda de zapatos/zapatería.

¿Cómo puede usted apoyar y fortalecer este importante tipo de juego con los bloques? Al hacerles preguntas y sugerencias, usted amplía las ideas de los pequeños. Los siguientes son dos ejemplos que demuestran cómo pueden los niños, con el apoyo del maestro, recrear sus experiencias.

> ***El edificio de apartamentos.*** Un niño de tres años comenzó a hacer una construcción alta con varios automóviles alrededor. El maestro llegó al área y el siguiente diálogo tuvo lugar:
>
> | | |
> |---|---|
> | Maestro(a): | Veo que hay muchos automóviles estacionados al lado de este edificio. |
> | Constructor: | Es un estacionamiento. |
> | Maestro(a): | ¿Y dónde están todas las personas dueñas de los autos? |
> | Constructor: | Adentro. |
> | Maestro(a): | ¿Trabajan ahí? |
> | Constructor: | No. |
> | Maestro(a): | ¿Viven ahí? |
> | Constructor: | Sí. Es una casa de apartamentos. |
> | Maestro(a): | Oh, todas estas personas viven en un edificio de apartamentos. Y, ¿hay un parque para los niños? |
> | Constructor: | Ahora hay uno. (El constructor tomó los bloques más pequeños para improvisar el parque para los niños.) |

Es importante resaltar, que debido a que el niño respondía con monosílabos, el maestro tuvo que continuar haciéndole preguntas para iniciar y expandir la conversación.

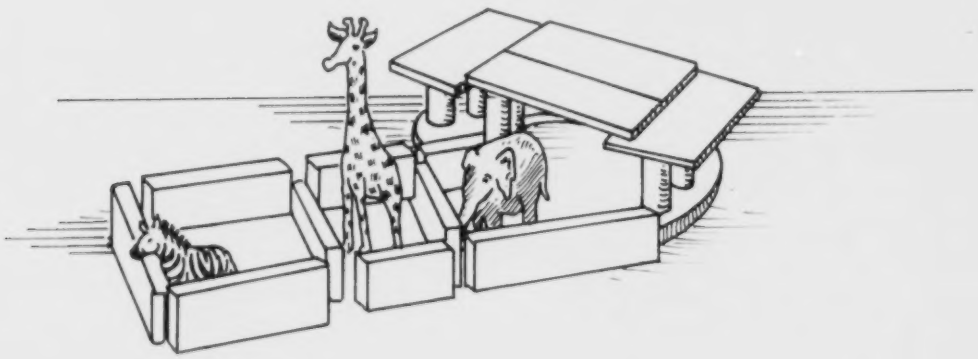
> ***El zoológico.*** Una niña de cuatro años comenzó por tomar la canasta de los animales del zoológico y unos cuantos bloques de unidad y algunos dobles. Ella



hizo unos cuantos encierros sencillos y colocó los animales adentro. En ese momento, el maestro llegó al área y el siguiente diálogo tuvo lugar:

Maestro(a):	Cuéntame sobre estos animales.
Constructora:	Están en el zoológico.
Maestro(a):	¿Tu has estado en el zoológico?
Constructora:	Sí.
Maestro(a):	¿Qué hay en el zoológico? ¿Qué clase de edificios hay?
Constructora:	Jaulas para los animales; y pueden entrar y salir.
Maestro(a):	Parece que has hecho un corral para la jirafa y el elefante. ¿También tienen un lugar para protegerse?
Constructora:	Si. (La niña comenzó a hacerlo.)

Cuando el maestro regresó, cinco minutos después, la constructora había construido una vivienda redonda con techo y un corral exterior, que de hecho se asemejaba a la vivienda del elefante y la jirafa en el zoológico local.

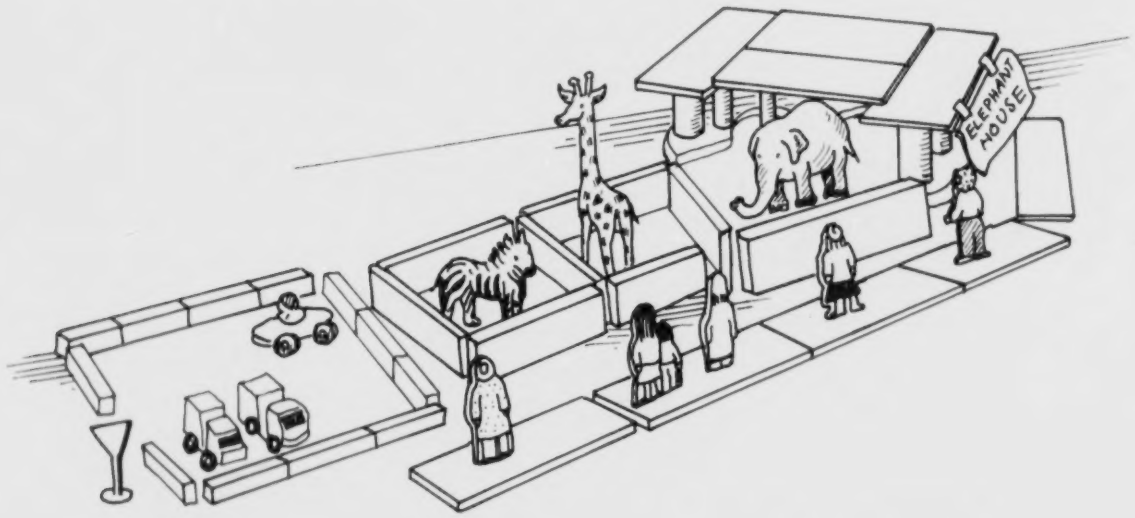


La niña de este ejemplo fue capaz de recordar como eran las jaulas porque había estado en el zoológico. En caso de que ella no lo hubiera sabido, el maestro le habría podido ofrecer un libro para mirar. En este ejemplo, la constructora también utilizó uno de los trabajadores comunitarios de madera (el barrendero), para que fuese el guardia del zoológico. El maestro le hizo algunos comentarios y algunas sugerencias:

Maestro(a):	Veo un trabajador en el zoológico. ¿Quién más va al zoológico?
Constructora:	Personas, familias, niños. (Ella se dirigió a los accesorios y tomó cuatro figuras de madera y las alineó frente a la edificación.)
Maestro(a):	¿Cómo sabrán las personas qué es esta construcción?
Constructora:	Porque dirá "casa del elefante".

Maestro(a):	Aquí tengo papel y unas crayolas. ¿Te gustaría un cartel?
Constructora:	Sí. Que diga: "Casa del elefante".
Maestro(a):	¿Quieres hacer el cartel?
Constructora:	No, escribe tu : "Casa del elefante". (El maestro lo escribió y la niña lo pegó en la construcción).
Maestro(a):	¿Cómo llegan las personas desde su casa hasta el zoológico?
Constructora:	Ellos van en autos.
Maestro(a):	Y, ¿dónde los estacionan mientras caminan alrededor para ver a los animales?
Constructora:	Hay un estacionamiento y cuesta un dólar estacionarse ahí.
Maestro(a):	Quizás podrías hacer un estacionamiento para los visitantes.

El maestro se alejó por un rato y cuando regresó, la constructora había agregado una vía alrededor de la construcción y un estacionamiento con autos.



Al conversar con la niña acerca de los visitantes y mencionarle nombrar la construcción, el maestro la estimuló a pensar sobre el zoológico desde diferentes perspectivas: quién lo visita, cómo llegan allí, hacia donde caminan y adonde más van. Este ejemplo ilustra cómo el maestro apoyó y expandió el juego con los bloques, de las siguientes maneras:

- observando lo que hacía la niña,
- formulándole preguntas para ayudarla a recordar sus experiencias,
- escuchando lo que decía la niña,
- haciéndole sugerencias, a partir de las experiencias de la niña, y
- ayudándola mediante el ofrecimiento de accesorios y la elaboración del cartel.

Al participar de manera activa con los niños en el área de los bloques, los maestros pueden promover la utilización de los bloques y demás materiales, como recursos de aprendizaje eficaces.

V. Cómo compartir con los padres el juego con los bloques

Tal como ocurre con todos los aspectos del *Currículo Creativo*, el juego con los bloques logra su máximo potencial como un instrumento de aprendizaje cuando los padres valoran su importancia. Aun los padres que han visto a sus hijos jugar en el área de los bloques, pueden no apreciar totalmente todo el aprendizaje que tiene lugar. Usted les puede ayudar a comprender el valor de los bloques y el papel que ellos pueden desempeñar al apoyar el aprendizaje infantil, mediante talleres o cursillos sobre el juego con los bloques, invitándolos a la clase y compartiendo con ellos, recursos como la carta a los padres (que aparece al final de esta sección).

La conducción de talleres o cursillos sobre el juego con los bloques

Una de las maneras más eficaces de familiarizar a los padres con el valor de los bloques es conduciendo un taller con ellos. En cuanto a los talleres o cursillos, se sugieren dos clases: primero, uno en que se les explique a los padres el valor del juego con los bloques como parte de un currículo de preescolar; y, el otro, en el que los padres puedan hacer bloques para llevarse a casa.

Cómo ayudar a los padres a apreciar el valor de los bloques

A continuación se presentan unas cuantas sugerencias para involucrar a los padres en un taller en el que puedan experimentar directamente el valor del juego con los bloques, por ser materiales de aprendizaje que desafían la capacidad y la imaginación infantil.

- Ofrezca el taller o cursillo en la clase, de manera que los padres hagan uso de los bloques y los accesorios tal como lo hacen sus hijos.
- Divida el grupo en dos equipos. Invite al primero a elegir los bloques y accesorios que deseen y a que comiencen a construir. Al segundo grupo, dele tarjetas en las que se especifiquen las tareas que se deban llevar a cabo. Para ello, seleccione algunas que haya visto realizar a los niños, tales como construir un puente, una casa con ventanas y techo, unas escaleras o un zoológico.
- Mientras los participantes construyen, hable con ellos acerca de lo que hacen y formúleles preguntas abiertas al respecto, tal como lo haría con los niños. Destine a ello entre diez y veinte minutos, dependiendo de la participación.
- Cuando se termine el tiempo, reúna al grupo de nuevo, permitiendo que las construcciones permanezcan de pie y dirija un debate acerca de la experiencia. Para hacerlo, podría:

  ofrecerles material escrito sobre los niveles o etapas de la construcción con bloques y preguntarles cuales reconocen en sus construcciones,

  pedirle a cada grupo que comparta cómo se sintió con la experiencia, y

  hablarles acerca de lo que aprenden los niños al utilizar los bloques y del papel que usted desempeña.

- Para concluir el taller, muestre la sección de los bloques del vídeo: El *Currículo Creativo*. Pídales a los padres que enfoquen los problemas que los niños resuelven al utilizar los bloques y el papel que juegan los maestros en la estimulación del aprendizaje infantil en el área de los bloques.

Elaboración de bloques con cajas de leche

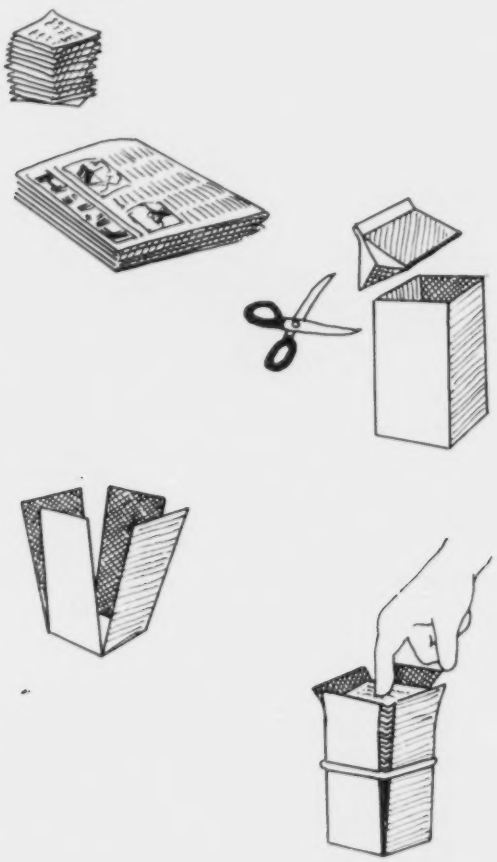
La segunda clase de taller, será disfrutada por los padres porque podrán elaborar algo que, luego, se puede utilizar en casa. Los bloques con cajas de leche son prácticamente libres de costo y tienen algunas de las ventajas de los bloques compactos.

Como las cajas de leche vienen en tamaños proporcionales—pinta (1/8 de galón), media pinta, cuartos, dobles y galones—les ofrecen a los niños otra forma concreta de desarrollar la comprensión de conceptos matemáticos.

Para planificar un taller o cursillo sobre la elaboración de los bloques caseros, tendrá que involucrar a los padres para obtener lo siguiente:

- cajas de cartón de leche (dos para cada bloque),
- periódico,
- ligas de caucho, y
- papel adhesivo ("contact") para cubrirlos (opcional).

Prepare una fotocopia o un cuadro que ilustre los pasos descritos a continuación. Haga unos cuantos bloques usted mismo, para que esté seguro de cómo hacerlos. Esto le permitirá identificar y resolver cualquier posible dificultad previa al taller.Puede comenzar el taller demostrando cada uno de los pasos y haciendo un bloque. Las siguientes son las instrucciones para hacer los bloques con cajas de leche:

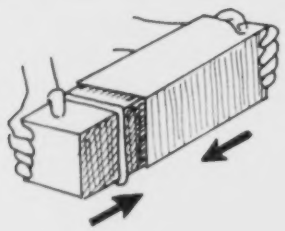


1. Corte cuadrados de periódico del tamaño de la base del bloque que desee rellenar. Necesitará suficientes para darle cierto peso al bloque. (Un cortapapel se lo facilitará).

2. Corte la parte superior de la caja para que tenga una abertura cuadrada.

3. Corte uno de los dos cartones a lo largo de todas las esquinas hasta la base. Luego, con tres ligas de caucho sostenga los lados.

4. Rellene el cartón cortado con los cuadrados de periódico, planos y apilados. Presiónelos. De esta manera llenará el cartón y podrá hacerlo sostener de pie.



5. Cuando el primer cartón esté lleno, colóquelo dentro del segundo, al contrario. Como el segundo contendrá al primero, puede remover las ligas. Termine el bloque cubriéndolo con papel "contact".

La participación de los padres en la clase

Cuando los padres visiten el salón, usted les podrá ayudar a comprender el valor de los bloques mediante la invitación a observar o a participar en el área de los bloques. Para utilizar este tiempo de la mejor manera posible, sugiérales qué buscar en las construcciones de los niños:

- Recuérdeles a los padres los niveles o etapas que atraviesa la construcción con bloques y resalte las que sean evidentes en las construcciones que se lleven a cabo ese día.
- Pegue en el área de los bloques un cartel con los objetivos del aprendizaje infantil y explíqueles a los padres cómo se logran mediante el juego con los bloques.
- Mencione como están organizados los bloques y los accesorios y cómo dicha organización les ayuda a los niños a utilizarlos más eficazmente y cómo contribuye a su crecimiento y desarrollo.
- Tras alguna intervención para manejar un problema o para expandir el aprendizaje de algún niño, explíqueles a los padres lo que hizo y por qué lo hizo.
- Invite a los padres al área de los bloques y a construir con los niños, si lo desean. Como no todos se sienten cómodos haciéndolo, podría ser útil hacerles alguna sugerencia específica, como ayudar a un niño que tenga un problema de construcción o ayudarlos a recoger.

Compartir los bloques con los padres toma tiempo y requiere cierta planificación. Sin embargo, los resultados bien valen el esfuerzo. En la medida en que los padres comprendan el valor del juego con estos materiales, serán más solidarios con el trabajo de los niños en la escuela. Para facilitarle a los padres comprender la importancia de los bloques en su currículo, utilice o modifique la carta a los padres que se presenta a continuación.

Carta a los padres sobre el juego con los bloques

Lo que podemos hacer y por qué

Uno de los recursos de aprendizaje más valiosos en nuestra clase son los bloques de madera, esas piezas que vienen en tamaños y formas proporcionales. Cuando los niños juegan con ellos, aprenden sobre los tamaños, formas, relaciones espaciales, conceptos matemáticos y resolución de problemas. Cada vez que los utilizan, toman decisiones acerca de cómo construir una estructura o sobre cómo solucionar un problema de construcción.

Cuando los niños construyen con los bloques en la clase, los estimulamos a hablar acerca de lo que hacen. Por ejemplo, podemos decirles:

- "Cuéntame sobre tu construcción".
- "¿Cómo decidiste unir estos bloques?".

También les hacemos preguntas que les ayudan a ampliar su pensamiento en relación con el juego con los bloques. Por ejemplo, les decimos:

- "Hiciste un edificio de apartamentos alto. ¿Cómo llegan las personas a su piso?".
- "¿Cuántos bloques crees que se necesitan para ocupar este espacio?".
- "¿Dónde estacionan las personas sus autos cuando vienen al centro comercial?."

Esta clase de comentarios y preguntas han sido diseñadas para facilitarle a los niños darse cuenta de lo que hacen y para que piensen en formas de expandir su trabajo.

Lo que se puede hacer en el hogar

Aunque los bloques de madera son costosos, hay otra diversidad de bloques que usted podría tener en el hogar para apoyar el aprendizaje de su hijo(a). Por ejemplo, podría obtener los bloques de mesa, los cubos de madera de colores, o los bloques de cartón.

Los bloques pequeños se pueden almacenar en cajas de zapatos o en recipientes plásticos y se le puede colocar al recipiente, un letrero, para que su niño(a) sepa adónde colocarlos. Identifique un lugar en el que el niño pueda jugar y construir con los bloques, bien sea en el piso o en una mesa. A medida que construya, háblele sobre la estructura o formúlele preguntas. Los accesorios como los ganchos de ropa, los animales de plástico y los automóviles y camiones, amplían el juego de su hijo e inspiran nuevas ideas. Mediante el juego con bloques, grandes o pequeños, su hijo(a) puede aprender a:

- apreciar distancias, espacios y tamaños,
- crear escenarios para las representaciones,
- agrupar bloques cuidadosamente (utilizando la coordinación entre ojos y manos y la motricidad fina),
- comparar y seleccionar según el tamaño y la forma, y
- utilizar el lenguaje para describir una construcción.

Quizás la mayor contribución que usted podría hacerle al aprendizaje de su hijo(a) mediante los bloques, sea prestarle atención a lo que haga, tanto en el hogar como en la escuela. Por tal motivo, le(s) invitamos a visitar en cualquier momento la clase de su hijo(a), para que vea(n) con sus propios ojos, cuánto está aprendiendo.

LA CASITA

I.	**Importancia de la casita**	**111**
	Objetivos del aprendizaje infantil	112
II.	**Organización del entorno o ambiente de aprendizaje**	**113**
	Creación del espacio	113
	Selección de los materiales y los accesorios	114
	Organización y almacenamiento de los materiales y los accesorios	116
	Evaluación de la eficacia del área	118
III.	**Observación y estimulación del aprendizaje infantil**	**120**
	Cómo juegan los niños a imitar	120
	Observación del juego imaginario o dramático de los niños	121
	La interacción con los niños	125
IV.	**Ampliación e integración del aprendizaje infantil**	**129**
	La presentación de los temas nuevos	129
	La planificación de las actividades	131
	Integración del juego dramático o imaginario con las demás áreas del currículo	133
V.	**Cómo compartir con los padres el juego en la casita**	**135**
	La conducción de talleres o cursillos sobre el juego imaginario	135
	La participación de los padres en la clase	135
	Carta a los padres sobre el juego en la casita	136

I. Importancia de la casita

La casita se refiere al área del salón que se destina para jugar a "la casa" o "al hogar". El trabajo que los niños realizan allí se denomina juego dramático o imaginario (de pretender o representar); lo que implica asumir un papel o rol y desarrollarlo mediante la imitación. El juego socio-dramático, que es un nivel de juego más avanzado, incorpora la interacción verbal—al menos con otra persona—en el episodio recreado. En la sección II se encuentra este tema desarrollado en detalle.

Los niños hacen uso de la casita para representar roles que van más allá de las escenas familiares y para crear escenarios tan extraños y emocionantes como una estación espacial, o tan típicos como una tienda de zapatos o zapatería. Aunque el ambiente familiar es un tema común en el juego imaginario los niños también representan papeles de personajes reales e imaginarios. Por lo tanto, en la casita pueden encontrarse con la misma facilidad dinosaurios y duendes que mamitas, papitos, doctores o vendedores.

A los niños les fascina jugar a "hacer creer". Todos sabemos cuánto disfrutan al representar a los padres, al hacer super-acciones como sus héroes de la televisión, o siendo un bebé necio. De hecho, ellos parecen sedientos de esta clase de actividad. En una investigación sobre este tema, los investigadores suprimieron la casita en uno de los programas de preescolar y observaron cómo reaccionaban los niños. Al cabo de tres días, los niños habían creado su propia área para el juego imaginario, haciendo uso de los bloques huecos, de tablas y de otra serie de objetos útiles para ambientar el escenario. Cuánto extrañarían los pequeños la casita que se encargaron de recrearla.

¿Qué hace que el juego imaginario sea tan importante para los pequeños? Que a medida que ellos asumen papeles en la casita, desarrollan nuevas destrezas. Aprenden acerca de sí mismos, sus familias y la sociedad. Al involucrarse en el juego imaginario, los niños evocan sus experiencias previas y aprenden a seleccionar la información pertinente para representar los diferentes episodios. Esta es una destreza fundamental del desarrollo intelectual. A medida que ellos interactúan en el juego socio-dramático, también aprenden de los otros. Aprenden a preguntar, a responder, y a resolver problemas cooperativamente. Y, en la medida en que desarrollan los mismos temas por períodos de tiempo más largos, adquieren la habilidad de concentrarse.

La casita les ofrece a los niños múltiples oportunidades de desarrollarse socio-emocionalmente. El juego de pretender les sirve de foro para expresar sus temores con seguridad y para superar ciertas experiencias. Además, mediante el juego imaginario, ellos pueden personificar papeles que les atemorizan y aprender a controlar su ansiedad. Por ejemplo, un niño que se siente asustado a causa de tener que ir al hospital para ser operado, puede pretender ser el doctor. Al personificar al doctor, podrá sentirse "en control" y expresar sus impresiones sobre ser doctor. De esta forma, el niño adquiere cierto control de sus temores reales.

Los niños también aprenden a ser flexibles y a cooperar con los demás mediante la negociación de los roles o papeles y el juego colectivo. Al aprender a representar, los niños se convierten en mejores planificadores. Esto les permite anticipar cómo se sentirán y actuarán en ciertas situaciones reales.

Finalmente, jugar en la casita les permite poner en práctica su motricidad fina, al disfrazarse y luego desvestirse. En una casita en la que se haga un uso adecuado de las siluetas y los letreros, los niños harán uso de la coordinación de ojos y manos y de su capacidad de discriminación visual a medida que recojan y coloquen en su sitio los materiales y accesorios.

Objetivos del aprendizaje infantil

Los niños se benefician al jugar en la casita, cuando los maestros establecen para ellos expectativas realistas con base en sus niveles de desarrollo. A medida que los maestros participan en el juego de asumir roles, de pretender y el socio-dramático, fomentan el crecimiento y el desarrollo.

A continuación se presentan algunos objetivos del aprendizaje infantil en la casita. Usted podrá incluir muchos otros, basándose en la edad y en las habilidades de los niños con quienes trabaje.

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Interactuar con los demás (asumiendo papeles y representándolos).
- Expresarse individual y creativamente (desarrollando temas para representar con base en las preferencias y las experiencias personales).
- Jugar cooperativamente con otros (turnándose y compartiendo los materiales).
- Demostrar la comprensión de las expectativas sociales y de las actitudes de los demás (representando papeles y recreando experiencias propias).
- Anticipar cómo actuar en situaciones nuevas (desarrollando la imaginación).
- Expresar los temores y preocupaciones (asumiendo papeles nuevos y recreando experiencias difíciles y asustadoras).
- Demostrar consideración por los otros (desarrollando papeles más elaborados y exhibiendo preocupación por los demás mientras dramatizan).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Utilizar símbolos para representar objetos y situaciones reales (como un bloque para representar un teléfono y una cuerda para representar una manguera).
- Identificar y planear episodios para representar con otros. ("Juguemos a la tienda. Tu eres el vendedor y yo vengo a comprar".)
- Evocar información y experiencias para resolver problemas. ("Los doctores no ponen las inyecciones en la mano. Mi doctor las pone en el brazo".)
- Identificar posibles soluciones a los problemas que surjan durante el juego. ("¿Qué le vamos a dar a este bebé? No hay cereal, tenemos que ir a la tienda".)
- Clasificar los recursos auxiliares de acuerdo con características comunes. ("Tú recoges los utensilios para cocinar, y yo la comida".)
- Organizar los objetos según su tamaño (recogiendo los accesorios y colocándolos en el lugar que indiquen las siluetas, los carteles o rótulos).
- Perseverar en una tarea (manteniéndose involucrado en un episodio imaginario por períodos de tiempo mayores).

Objetivos del desarrollo físico

- Mejorar la motricidad fina (disfrazándose y abotonando, subiendo y bajando cierres y abrochando).
- Utilizar la coordinación ojo-mano (vistiendo las muñecas y apareando las ollas y sartenes, con las siluetas o figuras de los anaqueles en los que se almacenan).
- Utilizar las destrezas de discriminación visual (apareando y agrupando los objetos semejantes como los platos o los utensilios).

Estos objetivos se ofrecen como ejemplos de las destrezas y la comprensión que pueden adquirir los niños al jugar en la casita.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

La ubicación y la organización de la casita, así como la selección de los accesorios y los muebles, afectan tanto la manera en que los niños utilizan esta área como el alcance de su aprendizaje.

Creación del espacio

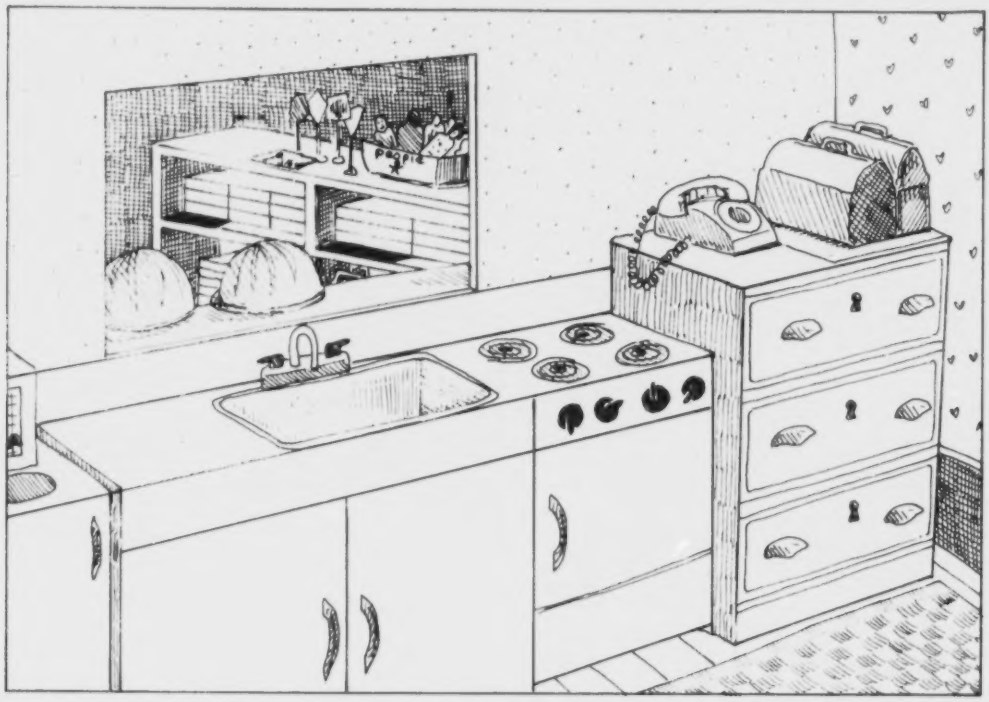
Al organizar la casita, tenga en cuenta las siguientes sugerencias:

Defina esta área entre tres de los lados. El área de la casita debe estar claramente definida y ofrecer un lugar aislado para jugar a pretender. La delimitación les facilita a los niños tener claro cuáles materiales y accesorios pertenecen al área y regresarlos a su lugar a la hora de recoger.

Ubicar la casita en una de las esquinas del salón tiene la ventaja de contar con dos de las paredes como límites. La tercera pared puede construirse mediante anaqueles o con los muebles mismos.

Otra manera de separar la casita de las demás áreas del salón, es ubicándola—o parte de ella—sobre una plataforma. Para crear la plataforma, coloque un pedazo de triplex (plywood) sobre bloques de concreto y cúbrala con una alfombra o con tapetes.

La mejor ubicación de la casita es cerca a otras áreas de interés ruidosas. Esto evita que se moleste a otros niños que llevan a cabo actividades más tranquilas tales como los juegos de mesa o la lectura de libros. Muchos maestros ubican la casita adyacente al área de los bloques, pues ambas tienden a ser ruidosas e involucran a los niños en dramatizaciones. Además, a medida que los niños desarrollan su capacidad de pretender, pueden desear hacer uso de los accesorios del área de los bloques, para llevar a cabo su juego dramático en la casita.



La creación de un escenario casero. La principal actividad en esta área es jugar a "la casa". Para los pequeños es natural jugar a representar temas que les sean familiares y el tema más familiar de todos es, por supuesto, el hogar y lo que allí ocurre. Usted puede fomentar este tipo de juego fomentar al hacer que la casita sea cálida y acogedora.

Mediante los muebles, la casita puede ser subdividida en "cuartos" diferentes. Por lo general, organizan un dormitorio o un área para sentarse y una cocina, ya que representan espacios del diario vivir que se prestan al juego dramático con gran facilidad. En el área del dormitorio se pueden colocar: vestuario para disfrazarse, una cama de muñecas y un espejo; y en la cocina, se pueden ubicar una estufa o fogón, una mesa, sillas y recipientes vacíos.

Colgar en la pared de la casita alguna decoración, además de embellecerla, la hace más cálida. Las flores reales o plásticas, así como las fotografías de niños o de familias colocadas a su altura contribuyen a producir la sensación de hogar.

Si en la casita no hay una ventana, se puede crear una en la pared, con cinta pegante y cortinas. Los retazos de alfombras o un tapete usado también facilitan que la casita sea un lugar acogedor y cálido para jugar. Los muebles adicionales pueden ser donados o hechos (Ej: la silla trasera de un automóvil viejo puede ser utilizada como sofá).

Selección de los materiales y los accesorios

Demasiados recursos en la casita pueden resultar agobiantes, sin embargo, el principio directriz es que entre más rico sea el ambiente de la casita, más expresivos y creativos podrán ser los niños en su juego dramático o imaginario. Por lo tanto, al seleccionar los recursos, se recomienda, una vez más, tener en cuenta los niveles de desarrollo de los niños.

En el primer nivel de desarrollo del juego de pretender (asumir roles o papeles), los niños requieren más de los objetos concretos y reales que estimulen su juego. Por consiguiente, entre más pequeños sean los niños, mayor será la importancia de equipar la casita con recursos reales y accesorios que lo parezcan. Los niños mayorcitos tienen mayor capacidad de crear sus propios accesorios haciendo uso de su imaginación, pero a los niños que no estén familiarizados con la casita, o a los que estén recién intentando el juego de pretender será mejor presentarles una serie de accesorios limitada; y a medida que logren utilizarlos, se les podrán ofrecer otros.

Entre los muebles y recursos que hacen parte de una casita bien equipada, se encuentran los siguientes:

- **Muebles:**

  estufa o fogón
  refrigerador
  mesa y sillas para niños
  cama de muñecas
  mesa de planchar/plancha
  silla de muñecas
  coche de muñecas
  mecedora
  espejo grande irrompible

- **Equipo de cocina:**

  ollas y sartenes de varios tamaños
  cucharas, tenedores, etc.
  utensilios de cocina como cucharas para servir, cucharones, tamices y coladores
  toallas para secar los platos
  vajilla: platos, tazas y pocillos,
  tetera o cafetera
  utensilios de limpieza como escoba, trapeador y esponjas

- **Accesorios básicos**

  muñecas y muñecos étnicos
  un reloj
  un teléfono
  cobijas o frazadas para las muñecas
  recipientes de alimentos y cajas, vacíos
  comida de juguete

- **Vestuario**

  zapatos y botas
  corbatas y bufandas
  joyas de fantasía
  sombreros y pelucas (a menos que sean prohibidas por la reglamentación de la localidad)
  maletines, bolsos, maletas, billeteras, llaves

Al equipar la casita incluya recursos y accesorios que reflejen los orígenes étnicos y culturales de todos los niños del grupo. Busque objetos que les transmitan a los niños de distintos orígenes, "este es mi hogar" y seleccione accesorios característicos de ambos sexos y no sexistas.

Como los pequeños rara vez se cansan de jugar a "la casita", con un poco de estímulo del maestro, el juego puede incluir temas como ir al doctor, comprar alimentos o ir a trabajar. Los accesorios (y las cajas de accesorios) constituyen una de las mejores maneras de estimular los temas nuevos. La casita se puede convertir en muchas clases de escenario. Periódicamente usted puede tratar de convertirla, en su totalidad o en parte, en un escenario diferente, como un supermercado, una lavandería o una oficina. (En la sección IV se describen en detalle las cajas de accesorios para los diferentes escenarios del juego dramático o imaginario).

Organización y almacenamiento de los materiales y los accesorios

Una casita arreglada en forma atractiva y organizada invita y acoge a los niños. Debido a que en la casita hay muchas clases de accesorios, distribuirlos en forma lógica estimula la creatividad, les ayuda a trabajar independiente y autónomamente y a hacer sus propias selecciones. Un área ordenada les transmite el siguiente mensaje: la casita es un lugar especial y los objetos que hay en ella son valiosos y se deben cuidar. Además, cuando los niños encuentran con facilidad los accesorios que necesitan, invierten menos tiempo buscando objetos e invierten más tiempo en el juego dramático.

Verifique que todos los accesorios de la casita estén limpios y en buen estado, pues los niños pierden el interés rápidamente al tener que jugar con muñecas que estén a punto de desbaratarse, o con ropa que no se pueda abotonar o abrochar. Si los accesorios se dañan o se parten, trate de repararlos o de reemplazarlos.

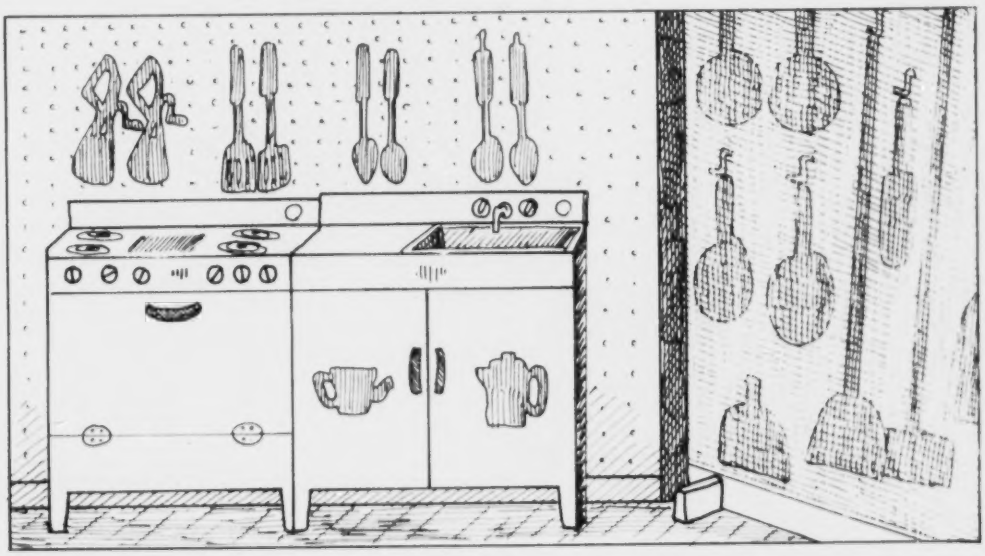
A continuación se presentan unas cuantas sugerencias para organizar los recursos y accesorios:

- Los ganchos en un tablero perforado o clavijero ("pegboard") colgado detrás de un estante o anaquel, son ideales para colgar gorras, bolsos y vestuario.
- Una armazón para colocar zapatos o una bolsa para colgarlos, sirve tanto para los zapatos como para colocar otros accesorios pequeños.
- Un tablero perforado o clavijero sirve para almacenar ollas, sartenes y utensilios de cocina.

- Un perchero pequeño permite colgar abrigos y bolsos.
- Las canastas de colgar con tres niveles son excelentes para almacenar la comida de juguete.
- Los recipientes de plástico son útiles para guardar las joyas de fantasía o la comida de juguete.

Utilización de siluetas y rótulos para organizar los recursos y accesorios

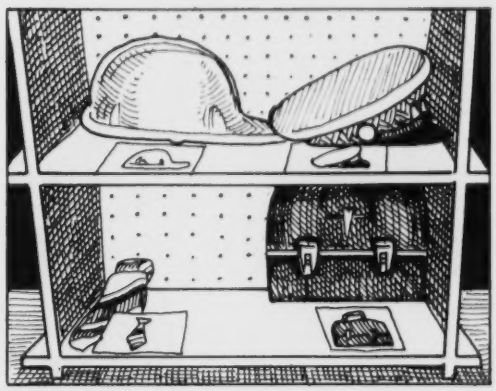
Hacer uso de siluetas y/o rótulos facilita el almacenamiento de los recursos de la casita. Para designar las áreas en que se pueden almacenar, se pueden utilizar siluetas de las diferentes figuras y tamaños de los objetos. Por ejemplo, las siluetas para las ollas y sartenes pueden elaborarse, trazando el contorno de cada una en papel adhesivo ("contact") de color sólido; luego, estas siluetas se cortan y se pegan en el lugar correspondiente.



Para los accesorios como los cucharones o las cucharas para servir que vayan a colgarse en los tableros perforados, centre las siluetas bajo los ganchos. Si los recursos se almacenan en gabinetes o recipientes, coloque siluetas o figuras para cada elemento en la puerta del gabinete o en un lado del recipiente para que los niños sepan qué contienen.

El vestuario se puede colgar en ganchos o percheros, y colocar un dibujo o fotografía de cada objeto, encima del sitio correspondiente.

Los gorros, sombreros y otros accesorios pueden colocarse en un anaquel con un rótulo ilustrado que indique el lugar correspondiente a cada objeto. El almacenamiento organizado de los recursos, así como la organización lógica del salón, se relacionan directamente con la creación de un ambiente que fomente el juego dramático o imaginario de los niños.



Evaluación de la eficacia del área

Usted querrá saber como utilizan la casita los niños de su clase. Observar al grupo en su totalidad le permitirá saber cuando añadir recursos nuevos, adaptar el escenario, u ofrecer nuevos estímulos tales como una salida o una actividad de juego imaginario (descrita en detalle en la sección IV). Es posible que, a medida que observe a los niños en la casita, le surjan nuevos interrogantes. Por eso, es recomendable, que comente sus observaciones con sus colegas, a medida que planifique los cambios necesarios. A lo largo de este módulo se ofrecen respuestas a muchos de los interrogantes que usted pudiera tener.

Los siguientes son algunos de los interrogantes para tener en cuenta:

- ¿Con qué frecuencia se utiliza la casita?
- ¿Cuales niños escogen la casita con mayor frecuencia?
- ¿Quién -rara vez o nunca- desea jugar en la casita? Y, ¿cómo puedo involucrarlo

en el juego imaginario?

- Tanto los niños como las niñas, ¿utilizan la casita? Si sólo está siendo utilizada por las niñas, ¿he incluido accesorios para los niños?
- Los niños, ¿imitan a los personajes de la televisión o recrean sus propias experiencias?
- ¿Qué accesorios son utilizados con mayor frecuencia? ¿Nunca son utilizados? ¿Necesitan ser cambiados?
- ¿Cómo son utilizados los accesorios?
- ¿Los niños recogen los recursos de la casita autónomamente?

Observar frecuentemente, con el fin de evaluar la eficacia de la casita, le permitirá hacerle los cambios necesarios que conduzcan a animarlos niños a participar en el juego dramático o imaginario.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

La observación permite establecer el progreso de los niños. Es decir, cuales aspectos del juego imaginario utilizan y qué destrezas ellos ya dominan. La observación también ayuda a decidir cómo y cuando intervenir para fomentar el aprendizaje.

Cómo juegan los niños a imitar

Tal como ocurre en todas las áreas del aprendizaje, el juego de imitar o pretender se desarrolla naturalmente. Esto significa que los niños avanzan progresivamente en su juego, a través de una serie de niveles o etapas. Conocer estas etapas les permite a los maestros establecer expectativas realistas para los niños.

Nivel I: El juego imitativo o de asumir roles

En esta etapa inicial del juego, que comienza a la temprana edad de un año, a los niños les gusta actuar, hablar y vestirse como las personas que conocen; y para hacerlo, emplean como accesorios los objetos reales. Para jugar, los niños dependen de algún elemento real. Por ejemplo, un niño puede tomar un teléfono y pretender "hablar por teléfono como mami," o sostener una muñeca y "alimentar al bebé".

Nivel II: El juego de pretender

En la segunda etapa, la imaginación nutre el juego infantil. En este nivel, los niños son menos dependientes de los accesorios concretos al asumir roles. Ellos pueden hacer uso de una cuerda y pretender que sea una manguera, o de un sobre y pretender que sea el maletín de mamá. Por lo tanto, la habilidad de pretender va más allá del alcance de los accesorios reales o del vestuario. Los niños también aprenden a utilizar su imaginación para inventar acciones o situaciones; las representaciones ya no se limitan a los eventos de la vida real. En esta etapa, los niños -con gran frecuencia- recurren a este tipo de juego para tratar de comprender sus sentimientos o para enfrentar sus temores y preocupaciones.

Nivel III: El juego socio-dramático, imaginario o representativo

El juego socio-dramático surge en el momento en que los niños comienzan a buscar la compañía de los demás. Por lo general, a la edad de tres o cuatro años. En el juego socio-dramático se integran elementos del juego imitativo y de pretender. Sin embargo, se distingue de las etapas anteriores porque requiere la interacción verbal entre dos o más niños. Dada su naturaleza interactiva, exige planeación. Un niño escoge ser el maestro y el otro el estudiante; uno puede ser un bombero y otro, la posible víctima. Además, a causa de sus "guiones" más elaborados, el juego socio-dramático requiere que los niños le dediquen suficiente tiempo.

Factores que influyen en los niveles o etapas de desarrollo

Cada niño progresa a través de estas etapas según su propio ritmo, el cual puede no corresponder a laedad cronológica. Un niño puede atravesar las dos primeras etapas rápidamente, mientras que otro puede permanecer en la primera por varios meses. Existen dos razones para tales diferencias en el ritmo de desarrollo. La primera, todos los niños tienen ritmos de desarrollo únicos. Y, la segunda, muchos factores influyen en el juego infantil, incluidas las experiencias, la participación de los padres y sus actitudes respecto al juego, así como la exposición a la televisión y al cine.

Los niños pequeños comienzan a "pretender" al recurrir a sus propias experiencias para obtener ideas. A manera de ilustración, casi todos los niños de cuatro años tiene una noción acerca de lo que hace un bombero, y el alcance de las experiencias de cada uno con los bomberos se refleja en su juego. Sus ideas pueden originarse en:

- haber visto pasar los carros de bomberos por la calle;
- haber visitado la estación de bomberos;
- conocer un bombero; pariente, vecino o amigo;
- haber visto o experimentado un incendio real;
- haber escuchado historias sobre incendios y bomberos;
- haber visto incendios, carros y bomberos en la televisión;
- haber hablado con otras personas sobre los bomberos.

En el juego imaginario o dramático de los pequeños también influyen las actitudes de los padres respecto al juego y a la fantasía. Aquellos niños cuyos padres alientan el juego de pretender y consideran la fantasía algo positivo, muy probablemente ingresen a "kindergarten" y preescolar bien equipados para jugar en la casita. En cambio, los niños que provienen de hogares en los cuales no se aprueban los amigos imaginarios ni contar historias, tienden a tener menos desarrolladas las destrezas del juego dramático o imaginario.

Los medios de comunicación, especialmente la televisión, afectan los diferentes niveles del desarrollo infantil. Constantemente, se les bombardea a los niños con un torrente de creaciones fantásticas y de sucesos imaginarios. Esta exposición puede provocar dos tipos de reacción, dependiendo del niño. Para algunos, ver la fantasía de la televisión, satisface su necesidad de expresión creativa e imaginaria. Esta clase de niños se siente feliz de que la televisión realice representaciones para ellos. Otros niños, en cambio, ven la fantasía en la televisión e incorporan en su juego muchos de los personajes y las situaciones vistas. Si los niños sólo imitan lo que ven, en lugar de desarrollar los personajes o los eventos, permanecerán más tiempo en la primera etapa de desarrollo.

En resumen, los niños llegan a la escuela con una serie de experiencias que influye en su juego dramático. Aunque todos los niños tienen tendencia a jugar a pretender, para comenzar a hacerlo en niveles superiores, es posible que necesiten de su intervención.

Observación del juego imaginario o dramático de los niños

Para evaluar en forma individual el progreso y el desarrollo infantil en el juego dramático usted puede hacer uso de las etapas de desarrollo descritas como marco de referencia. Además, los objetivos propuestos para los niños en la casita, pueden utilizarse junto con la lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del Apéndice A, como recursos útiles para evaluar y planificar con el fin de fomentar el progreso de cada niño.

La destreza de pretender incluye seis habilidades. A medida que observe a los niños, usted deseará saber con cuáles de ellas cuentan y cuando será necesario intervenir, con el fin de facilitarles adquirir otras nuevas. La Dra. Sara Smilansky, una psicóloga israelita que ha llevado a cabo varias investigaciones sobre el juego dramático, ha definido las siguientes seis fases de habilidades:

1. imitar o asumir un papel o rol durante el juego,
2. pretender empleando accesorios,
3. pretender mediante acciones y situaciones,
4. dedicar cierto tiempo al juego dramático,
5. interactuar con otros niños, y
6. comunicarse verbalmente.

Al imitar o asumir un papel o rol durante el juego, el niño asume un papel o rol, el cual representa mediante conductas imitadas y verbalizaciones. A medida que observe a cada niño, pregúntese:

- ¿Qué rol(es) desempeña el niño?
- ¿De qué clase de rol se trata (es un miembro de la familia, un animal, un personaje de la televisión o es él mismo)?
- El niño escoge día tras día, ¿el mismo papel? ¿o experimenta con otros diferentes?
- ¿Cuántos aspectos diferentes del papel o rol representa el niño?

Al pretender empleando accesorios, los niños utilizan los accesorios de múltiples maneras. Primero, dependen de los objetos reales; luego utilizan objetos para representar otros (Ej: un pedazo de papel para representar el timón de un automóvil). Aquellos con mayor capacidad de representar pueden sustituir palabras y acciones por objetos reales (Ej: usan las manos en forma circular para representar un timón). A medida que observe a cada niño pregúntese:

- El niño ¿utiliza accesorios?
- ¿Qué recursos utiliza? ¿Vestuario? ¿Sombreros? ¿Herramientas? ¿Muñecas? ¿Muebles?
- ¿Cómo los utiliza? Al niño, ¿le interesa simplemente jugar con el objeto? o ¿el objeto forma parte del juego imaginario?
- ¿Cuántos accesorios utiliza el niño?
- El niño ¿hace uso de los accesorios de manera creativa y simbólica? Por ejemplo, ¿utiliza una cuerda con cuentas para representar "spaghetti" con albóndigas?
- Al imitar o asumir un papel ¿el niño puede utilizar movimientos y/o palabras en lugar de objetos reales?

Al pretender mediante acciones y situaciones, los niños utilizan el lenguaje para describir acciones o eventos reales. Ellos también fantasean al representar personajes que no se originan en la vida real, tales como los dragones y las brujas. A medida que observe a cada niño pregúntese:

- ¿El niño representa acciones o situaciones imaginarias cuando juega a pretender? (Por ejemplo, el niño señala la mesa y dice: "Yo soy el doctor, hagamos de cuenta que esta es mi oficina". O, habiendo inventado la situación, dice: "Fuimos de compras, así que saquemos la comida de las bolsas").
- El juego del niño ¿incluye elementos fantásticos?
- Los elementos fantásticos utilizados por el niño ¿tienen una estructura simple o compleja?
- Las ideas del juego de pretender del niño, ¿provienen de cuentos, de la televisión, o de su propia imaginación?

A medida que los niños se vuelven más adeptos al juego de asumir roles, ellos podrán permanecer representando **episodios imaginarios durante mayores períodos de tiempo.** A medida que observe a cada niño pregúntese:

- ¿Cuánto tiempo invierte el niño en un episodio de juego dramático?
- ¿Cuánto tiempo invierte el niño en el juego en grupo?
- ¿Cuáles temas de juego captan la atención del niño por mayor tiempo?
- ¿Cuán perseverante es el niño para llevar a cabo el papel o rol seleccionado?

El juego socio-dramático implica que un niño se involucre en un episodio de juego que incluye la **interacción,** al menos con otra persona. A medida que observe a cada niño pregúntese:

- El niño ¿juega solo? ¿con alguien más? ¿como parte de un grupo?
- ¿Quién inicia el juego en grupo? ¿Siempre el mismo niño asigna los roles e inicia la actividad?
- ¿Cómo expresa el niño su interés en el juego en grupo?
- ¿Cómo resuelve el niño los problemas de compartir los accesorios, seleccionar los papeles o roles y dar instrucciones?

Si **la comunicación verbal** tiene lugar, los niños participan en el juego socio-dramático. A medida que observe a cada niño pregúntese:

- ¿Qué dice el niño cuando juega?
- El niño utiliza el lenguaje ¿para comunicar sus ideas? ¿dar instrucciones? ¿dar explicaciones? ¿solicitar información? ¿solicitar los accesorios?
- La voz del niño, ¿cambia cuando habla, al representar un papel o rol?

Observar estos aspectos del juego dramático o imaginario le permitirá recopilar un perfil de la habilidad de pretender de cada niño y saber cuando sería apropiado intervenir. En el siguiente cuadro se presentan las destrezas del juego dramático en forma progresiva.

NIVELES DE HABILIDAD DEL JUEGO SOCIO-DRAMATICO

CRITERIOS	NIVEL INICIAL	NIVEL AVANZADO
PAPEL O ROL EN EL JUEGO		
Papel o rol que asume el niño	El papel o rol se relaciona con el intento del niño por comprender el mundo que le es familiar (Ej: mamita, papito, bebé, animales)	El papel o rol se relaciona con el intento del niño por comprender el mundo que le rodea (Ej: bombero, policía, doctor)
Cómo desempeña el niño su papel	El niño imita uno o dos aspectos del papel (Ej: el niño anuncia, "Yo soy la mamá," mece al bebé y luego se va de la casita)	El niño amplía los conceptos relacionados con el rol (Ej: el niño anuncia, "Yo soy la mamá," alimenta al bebé, va a una reunión, prepara la comida, lee el periódico, va a trabajar, habla por teléfono, etc.)
USO DE ACCESORIOS		
Tipo de accesorio necesario	El niño emplea un objeto real o una réplica del objeto (Ej: un teléfono real o de juguete)	El niño emplea cualquier objeto como accesorio (Ej: un bloque como teléfono) o un accesorio imaginario (Ej: se coloca la mano en la oreja y pretende marcar el teléfono)
Cómo usa el niño el accesorio	El niño disfruta físicamente al jugar con los objetos (Ej: golpeando el auricular o marcando los números)	El niño utiliza el accesorio como parte de un episodio de juego (Ej: llama al doctor por teléfono porque el bebé está enfermo)
PRETENDER	El niño imita las acciones sencillas de un adulto (Ej: mueve la plancha hacia adelante y hacia atrás en la mesa de planchar, coloca el auricular del teléfono en su oreja)	Las acciones del niño forman parte de un episodio representado (e. g., "Estoy planchando este vestido para poder usarlo en la fiesta esta noche")
TIEMPO	La participación es transitoria (Ej: el niño entra al área, juega con la muñeca, se coloca un sombrero y se retira del área)	El niño permanece en el área más de 10 minutos (Ej: el niño está realmente involucrado en el episodio y continúa desarrollando el tema)
INTERACCION	Juega solitariamente (Ej: el niño representa su papel solo, aparentemente sin darse cuenta o sin tomar en cuenta a los otros)	La colaboración es funcional (Ej: el niño interactúa con otros cuando es necesario compartir los accesorios o si necesita un compañero de juego) Se esfuerza por colaborar ((Ej: el niño representa su papel en colaboración con otros y reconoce el beneficio de trabajar cooperativamente)
COMUNICACION VERBAL	La verbalización se centra en el uso de los juguetes (Ej: "Dame ese teléfono" o "Yo tenía el coche primero"	Dialoga acerca del tema del juego: conversa constantemente sobre los papeles que desempeña (Ej: escena de un restaurante: "¿Qué quiere comer?". "¿Tienen hamburguesas?" ¡Sí! Tenemos hamburguesas, papas fritas y coca-cola")

La interacción con los niños

Aunque los niños pueden jugar a pretender desde una edad muy temprana, ellos necesitan el apoyo de los maestros para desarrollar muchas de las habilidades de pretender, importantes para su futuro éxito académico. Entre los interrogantes que tienen muchos maestros están: Los niños, ¿necesitan que se les presenten recursos nuevos? ¿Será benéfico alentarlos a avanzar al siguiente nivel de desarrollo? A la hora de seleccionar los papeles, ¿los niños se estancan?

Las evaluaciones constantes le permitirán saber cuándo es apropiado dejar a los niños tal como están o cuándo intervenir. En el *Currículo Creativo,* la intervención se refiere a usar estrategias que para fomentar el aprendizaje. Una sonrisa o una mirada de aceptación son algunas de las formas eficaces de intervención indirecta que le transmiten su aprobación al niño enfrascado en el juego en la casita. A continuación se presenta una serie de estrategias de intervención más directa, con el fin de alentar al niño a desarrollar su capacidad de representación.

El maestro como propiciador del juego

Muchos maestros no están de acuerdo con la intervención activa en el juego dramático infantil, aunque para algunos niños, dicho apoyo y estímulo sea necesario. Una estrategia eficaz, es entrar a la casita como un observador y hacer comentarios o preguntas sobre lo que estén llevando a cabo. Esto concientiza a los niños de lo que hacen y puede contribuir a reorientar ciertos comportamientos negativos, tal como lo ilustran los siguientes ejemplos:

> Una niña coloca una muñeca en el cochecito y comienza a empujarlo. El maestro dice: "Veo que llevas de paseo a tu bebé. ¿Adónde van?". Como la niña no responde, el maestro insiste: ¿Llevas a tu bebé al parque o a la tienda? La niña dice: "A la tienda", y el maestro hace una sugerencia: "No olvides tu cartera porque vas a necesitar dinero".
>
> Un niño coloca una muñeca en la cama y dice: "Bueno, bebé, ahora te vas a la cama y te callas". El maestro dice: "¿Sabes alguna canción que le gustaría oír al bebé? A veces, una canción de cuna arrulla a los bebés y los ayuda a dormir".

Ofrecer sugerencias en el momento preciso le permite facilitarle a los niños a hacer uso de los accesorios de manera eficaz:

> Dos niños hacen un pastel/bizcocho en la casita. Uno utiliza el rodillo y el otro dice: "Necesito el rodillo" . El maestro le dice: "¿Ya cerniste la harina? Aquí tienes un tamiz que puedes usar".
>
> Una niña juega a ser vendedora de zapatos. Le mide el pie a otro niño y le dice: "Aquí están tus zapatos nuevos". El maestro pregunta: "¿Tienes una caja o una bolsa para llevarlos?".

Cuando los niños hagan uso de la casita pero no interactúen entre sí, usted puede propiciar dicha interacción por medio de sugerencias relacionadas con lo que hacen:

> Un niño está de pie al lado del fogón o estufa y el maestro dice: "Has estado muy ocupado cocinando. ¿Qué estás preparando? o ¡Mmm, huele delicioso! Me encantaría almorzar".. Luego, el maestro les dice a los demás niños: "¿Hay alguien más aquí con deseos de almorzar?".
>
> Una niña sostiene una muñeca y otro niño está frente al fogón/estufa. El maestro dice: "¿Cómo está tu bebé hoy? ¿Tiene hambre? A lo mejor Carlitos podría preparar algo para darle a tu bebé".

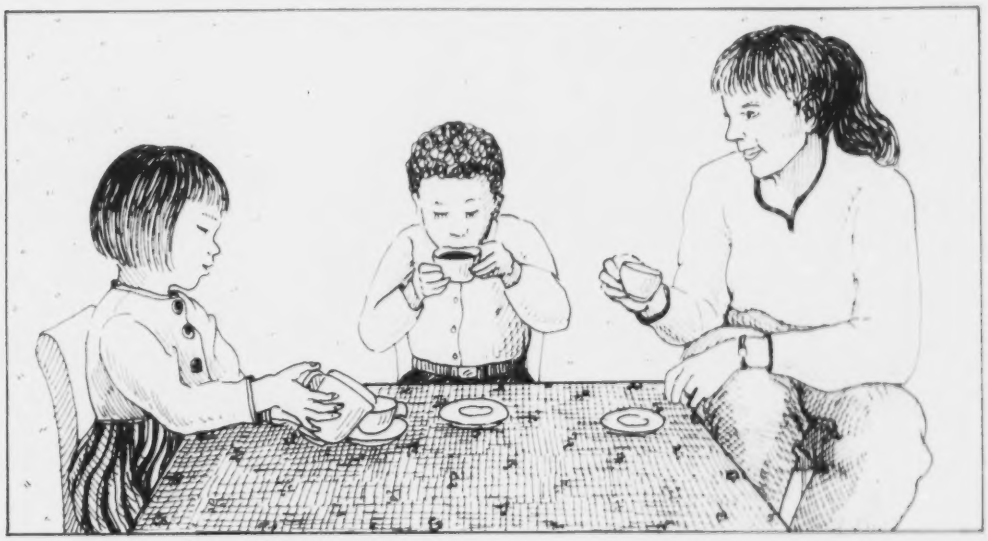
En estos ejemplos, los maestros propiciaron el juego y se mantuvieron al margen del episodio mismo.

El maestro como participante del juego

Es posible que en ciertas ocasiones sea necesario participar en forma más activa en el juego de los niños. Por lo regular, cuando los pequeños se encuentran en el nivel más elemental del juego dramático.

Para participar activamente en el juego, el maestro asume un papel y demuestra una destreza específica, tal como emplear objetos en situaciones imaginarias. Tenga en cuenta los siguientes ejemplos:

> Un niño toma los platos y comienza a poner la mesa. El maestro dice: "Me encantaría un taza de café. ¿Tienes? El niño dice: "Seguro". El maestro invita a otro niño al episodio de juego al decir: "¿Tienes suficiente para un amigo?"
>
> El maestro le dice a un niño que juega con la registradora: "Estoy planeando una fiesta y necesito algunos alimentos. ¿Me podría ayudar, Sr. vendedor? ¿Tiene huevos? ¿Cuánto cuestan?.



El maestro podría ayudarle a un grupo de niños—a quienes parezca habérseles agotado las ideas—a ampliar la situación imaginaria, a hacer el tema más complejo, o a incluir más episodios del tema escogido. Los siguientes son dos ejemplos:

> Tres niños juegan al restaurante. Dos están sentados en la mesa comiendo y el tercero sirve la comida. El maestro ve que el juego está a punto de terminar porque los niños no tienen más ideas y dice: "Alguien, además de mí, desea pedir postre? Sr. mesero, ¿qué clase de postres tiene hoy?".
>
> Dos niños han estado jugando al doctor y el "doctor" examinó al bebé pero no parece saber qué más hacer. El maestro le sugiere: "¿Qué parece tener el bebé? ¿No deja de llorar? ¿Crees que necesite alguna medicina? ¿Podrías escribir la prescripción para que mami pueda comprarla? Llamemos a la farmacia para saber si está abierta".

La casita es primordialmente un lugar para que los niños jueguen e interactúen. A medida que participe en las representaciones de los niños, evite dominar la conversación y/o "ser la estrella".

Cómo responder al juego de pretender que incomoda a los adultos

Muchos maestros se sienten incómodos al observar ciertos elementos que los niños incorporan en su juego imaginario. Saber cómo reaccionar en estas situaciones requiere pensar cuidadosamente y ser sensible a las vidas personales de los niños. Mantenga presente que jugar a pretender es una oportunidad que ellos tienen de enfrentar sentimientos y experiencias difíciles y de comenzar a comprender el mundo de los adultos. En lugar de detener el comportamiento de los niños, usted puede responder asumiendo un papel. De esta manera usted permite que el episodio de juego continúe a la vez que se reorientan las acciones y los niños hallan comportamientos alternativos.

En algunas ocasiones los niños expresan enojo y agresividad en su juego dramático mediante golpes, insultos o el uso de armas. El enojo es una emoción real y usar armas es una manera en que los niños expresan su deseo de poder. Usted puede manifestarle al niño que comprende sus sentimientos a la vez que le demuestra maneras apropiadas de expresarlos, tal como lo ilustran los siguientes ejemplos:

> Un niño corre alrededor de la casita y persigue a otro e indica con su dedo que tiene un arma. El maestro podría decirle al niño con el arma: "Disculpe, señor, ¿usted es policía? Necesito su ayuda pues alguien me ha robado la billetera". En este episodio, la pistola le ayuda al niño a sentirse poderoso, pero al maestro reorientar sus acciones por medio del rol de policía, le demuestra una manera más adecuada de asumir el poder.
>
> Tres niños juegan a la casita y es hora de comer. El "bebé" llora y la "mamá" lo golpea y le dice: "Cállate, bebé. No comes más y te vas a dormir". En lugar de criticar a la "mamá" por su comportamiento, podría preguntarle: "¿Hay alguna otra forma de hacer que el bebé deje de llorar? El mío deja de hacerlo cuando lo cargo".

Es posible que los niños incorporen en su juego conductas inapropiadas y vergonzosas tales como actos sexuales o consumo de drogas o alcohol. En la mayoría de los casos, el juego imaginario infantil refleja sentimientos y eventos reales. Para muchos niños, la violencia, el sexo y las drogas hacen parte de su vida diaria; sino en el hogar, en la televisión. Una yez más, en el contexto de un rol asumido, usted puede establecer ciertas reglas y reorientar algunos comportamientos, tal como lo ilustran los siguientes ejemplos:

> Dos niños están sentados en el sofá, pretendiendo usar drogas. El maestro entra y les dice: "Yo soy el papá, y en mi casa no pueden usar drogas porque a mí no me gustan, ni son buenas para ustedes".
>
> El maestro se da cuenta de que un par de niños están acostados tal como si estuviesen teniendo relaciones sexuales. Al darse cuenta de que lo que hacen los niños es recrear roles que realmente no comprenden, este juego se puede reorientar diciéndoles: "Acabo de llegar del trabajo. ¿Está lista la comida? ¿Qué vamos a comer hoy?".

En algunos casos, el juego de los niños es simplemente una imitación de los temas vistos en la televisión. Representar los personajes y las acciones de los superhéroes de las películas y la televisión es lo mismo que jugar un juego con reglas. Esta clase juego no es socio-dramático. Los maestros con frecuencia notan que desalentar a los niños a jugar esta clase de juego, no ofrece resultados. En lugar de ello, destine momentos especiales para representar a los superhéroes (especialmente durante el juego al aire libre). Esto les ofrece la oportunidad de jugar como lo desean y también de representar otros papeles en la casita.

Únicamente mediante la observación constante del juego dramático de los niños, usted podrá determinar las habilidades, preocupaciones e intereses individuales de los niños que integran su grupo y tomar las decisiones necesarias respecto a cuándo y cómo intervenir.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Los maestros amplían el aprendizaje de los niños en la casita, a medida que participan en su juego espontáneo, estimulan nuevas ideas relativas a los episodios que desarrollan y les presentan temas nuevos. Las experiencias en grupo que se centran en las destrezas de pretender también contribuyen a expandir el repertorio de la imaginación infantil.

La presentación de los temas nuevos

Un área de la casita eficaz les ofrece a los niños una gama de experiencias de dramatización que van mucho más allá de "jugar a la casa". Sin embargo, al respecto muchos se preguntan: ¿Cuándo es el mejor momento para presentar los temas nuevos? Lo más obvio parece ser, cuando los niños se noten aburridos o cansados del juego y tengan dificultad para continuarlo. Aunque los niños no parezcan estancados, presentarles temas nuevos enciende "la chispa" de su imaginación y propicia el aprendizaje. Como respuesta a algún evento especial usted puede presentar, por uno o dos días, un tema nuevo. O puede decidir convertir la casita en un nuevo escenario para responder a un tema desarrollado en su clase.

En la clase de preescolar constantemente surgen eventos o situaciones especiales. Por ejemplo, un paseo hasta la oficina del correo o a la estación de bomberos les ofrece un estímulo ideal para recrear luego la experiencia mediante el juego dramático. Si alguien en la clase se está mudando de casa, los niños podrían desear asumir los roles de los ayudantes de la mudanza y jugar a pretender mudarse a otra ciudad.

Algunos maestros prefieren poner en práctica en la casita una secuencia de temas planificados. Por ejemplo, un maestro puede desear comenzar el año con el juego familiar y avanzar a la representación relativa a los lugares en la comunidad; tales como el supermercado, la estación de gasolina o la biblioteca. Por consiguiente, la secuencia planificada de actividades dramáticas reflejará los lugares reales que los niños hayan visitado en la comunidad.

Las cajas de recursos

Tal como su nombre lo indica, las cajas de recursos contienen materiales relativos a un tema particular. Por ejemplo, una caja de recursos de "hospital" podría incluir bendajes, estetoscopios, delantales o mandiles blancos de "laboratorio", bolsas negras, botellas para agua caliente, sábanas blancas y toda clase de material médico. En consecuencia, la caja de recursos permite convertir la casita en hospital, o en cualquier otro escenario para el juego dramático.

Si usted utiliza las cajas de recursos para presentar los temas nuevos, puede preguntarse cual sea la mejor forma de hacerlo. ¿Será mejor exponer a los niños a todos los recursos a la vez? ¿O sólo a unos pocos? A continuación se presentan varias sugerencias para presentar las cajas de recursos nuevos.

- ***Elija un objeto*** que se relacione más con el tema, como un sombrero de bombero, un estetoscopio o una registradora. Colóquelo en la casita antes de que los niños lleguen y observe lo que hacen con él. Si demuestran interés en el nuevo tema, preséntele más accesorios.
- ***Coloque la caja completa en la casita antes*** de que los niños lleguen. Déjela abierta y sin decir nada, observe lo que hacen los niños con los objetos y cómo los utilizan. Adicione objetos nuevos a medida que los niños los necesiten o los pidan.

- ***Incluya únicamente dos o tres objetos en una caja de recursos.*** Esto puede estimular un tema de juego a la vez que le permite a usted facilitarles a los niños el desarrollar la capacidad de pretender utilizando recursos. Por ejemplo, una vez se utilice un objeto, tal como un estetoscopio real, estimule a los niños a hacer el suyo con materiales o uno imaginario con sus manos.

Lo importante no es cómo se presenten los temas ni los recursos, sino mantener presente que la meta es expandir el juego dramático de los niños. Al hacerlo, usted propicia que ellos comprendan mejor el mundo que les rodea.

Ideas para desarrollar temas y equipar cajas de recursos

- ***El supermercado.*** Dado que los niños con frecuencia acompañan a sus padres a comprar alimentos, en la casita el tema del supermercado evoluciona en forma bastante natural. Para organizar un supermercado, se pueden emplear los siguientes materiales y accesorios:

  mesas o cajones para crear las secciones
  canastillas hechas de cartones y una cuerda para poder halarlas o ruedas para empujarlas
  rótulos para las diferentes secciones: carnes, lácteos, frutas y vegetales
  recipientes o envases vacíos
  registradoras hechas de cajas de cartón
  dinero de papel o de plástico
  bolsas de papel para llevar los alimentos

- ***La lavandería.*** Como en la casita la ropa se "ensucia", los niños perciben la necesidad de lavarla, secarla y plancharla. Una lavandería puede ser una extensión natural del juego en la casita, si usted incluye los siguientes recursos:

  un cartón grande convertido en lavadora con una puerta en el frente para poder colocar la ropa adentro
  un cartón grande convertido en secadora
  una mesa para doblar la ropa (se puede usar una de otra área)
  una mesa de planchar y una plancha
  una cuerda para colgar la ropa y ganchos para sujetarla en la cuerda
  sillas para que los usuarios/clientes puedan sentarse
  ropa para lavar
  canastas para la ropa
  envases de detergente vacíos

- ***La tienda de zapatos.*** La tienda de zapatos es otro tema bastante popular en el juego dramático y los accesorios que requiere son bastante sencillos:

  sillas
  zapatos viejos de varios tamaños y tipos
  cajas de zapatos
  una registradora
  una caja de lustrar con betún de neutro y trapos
  una caja con un zapato de madera incrustado
  un medidor de pies

- ***La barbería/la peluquería.*** Aunque no a todos los niños les corte el cabello un barbero o peluquero, un escenario bien equipado los motiva a intentar esta experiencia. Usted podría equiparlo con lo siguiente:

  rolos/rulos y ganchos
  frascos de champú vacíos y con rótulos
  secador de cabello con base (sin el cable eléctrico)

sábanas cortadas como delantales
espejos de mano y de mesa
toallas
secador de mano sin cable eléctrico
crema de afeitar y navajas vacías
revistas para la sala de espera
vasijas o tazones

- ***El taller del mecánico.*** A los pequeños con frecuencia les fascina el trabajo mecánico. Los automóviles, particularmente, les llaman la atención tanto a los niños como a las niñas. Un escenario de un taller mecánico les ofrece la oportunidad para el juego imaginario, a la vez que les permite desarrollar su motricidad. Entre los elementos de un taller se encuentran:

  autos de cartón o de cajones de madera (a los que se les colocan placas reales y timones)
  dispensador/bomba de gasolina (una caja con una manguera)
  un gato/gata
  tarjetas de crédito viejas para pagar la gasolina
  señales de tránsito de cartón o de cajones de madera

- ***La oficina.*** Una oficina es otra extensión natural del juego en la casita, especialmente para los niños con parientes que trabajan en una de ellas. Para crear un ambiente de oficina puede incluir:

  papel para escribir
  una cosedora/engrapadora ("stapler")
  ganchos (clips)
  una máquina de escribir y/o una computadora
  maletines
  una sumadora o una calculadora
  un teléfono
  lápices, bolígrafos y marcadores
  sellos de caucho y almohadillas de tinta

- ***El campamento.*** Los accesorios de campamento inspiran la creatividad a la hora del juego imaginario, especialmente, si los niños ya han estado en campamentos con sus familias. Entre los accesorios para considerar, incluya:

  una carpa de armar instantáneamente
  cantimploras
  utensilios para cocinar
  una brújula
  cajas de alimentos
  bolsas de dormir

Finalmente, le recomendamos complementar esta lista con sus propias ideas, así como con las sugeridas por el juego infantil mismo.

La planificación de las actividades

Los maestros que hacen uso del *Currículo Creativo* comprenden la importancia de jugar a pretender y saben que con frecuencia los niños necesitan ayuda para aprender a hacerlo. En algunos casos las habilidades de pretender, se pueden demostrar en la casita, en el contexto de un episodio de juego, como se ilustró en los ejemplos anteriores. Pero, los maestros pueden emprender la enseñanza de las destrezas del juego imaginario o de pretender, en una forma más sistemática.[1]

[1] Deseamos reconocer el trabajo de la Dra. Sara Smilansky (1990), el cual ha ejercido una gran influencia en nuestra concepción de la enseñanza de las destrezas del juego dramático de los niños.

Las actividades a la hora del círculo

En algunas ocasiones usted podrá desear utilizar la hora del círculo para enseñarle a los niños nuevas destrezas de pretender. En este escenario, usted les puede demostrar la importancia del juego dramático mientras estimula su curiosidad e interés en la casita. Los siguientes ejemplos ilustran algunas formas en que los maestros pueden utilizar la hora del círculo para resaltar las destrezas del juego dramático:

> Con el fin de que los niños aprendieran a pretender utilizando objetos, la maestra preparó un timón de juguete, un plato desechable y trozos de papel para la hora del círculo. Luego les preguntó: "¿A quien le gustaría pretender ser un conductor de camión? Tania se dirigió al centro del círculo y utilizando el timón, condujo alrededor del círculo". La maestra volvió a preguntar: "¿Quién más desea conducir un camión?". Rafael se dirigió al centro y esperó por el juguete que tenia Tania. La maestra le dijo: "Puedes utilizar este plato" y le explicó cómo hacerlo. La hora del círculo continuó y los demás niños tuvieron la oportunidad de conducir un camión haciendo uso de diversos objetos para pretender hacerlo.
>
> Basándose en sus observaciones, una maestra deseaba ampliar el aprendizaje de los niños respecto a diversos aspectos de un rol. Ella llevó al círculo una muñeca. Meció en sus brazos al "bebé" y dijo: "Yo soy la mamá. Mi bebé está durmiendo ahora que lo estoy meciendo en mis brazos. ¿A quien le gustaría ser la mamita o el papito y mostrarnos otras formas de cuidar el bebé?". A medida que cada niño se acercó para cargar al bebé, la maestra les preguntó a los demás niños si ellos sabían lo que esa mamita o ese papito hacían por el bebé.
>
> Después de ir a la oficina del correo, una maestra reunió a su grupo en círculo y les dijo: "¿Qué clase de personas vimos en el correo?". Los niños compartieron sus ideas y dijeron: el cartero, las personas que compraban estampillas, el señor que los atendía y el conductor del camión del correo. Después la maestra anunció: "Pretendamos estar en el correo", y pretendió cargar una bolsa muy pesada. Luego les dijo: "Soy una señora que llega al correo. ¿Qué estoy haciendo?". Y los niños respondieron con entusiasmo. La maestra añadió: "¿Quien desea acercarse y mostrarnos lo que vio en la oficina del correo?". A medida que cada niño se acercó y representó un papel, el maestro les preguntó a los demás, qué papel se representaba.

Estos ejemplos son sólo unas cuantas ideas de cómo se puede utilizar la hora del círculo para fomentar que los niños adquieran las destrezas de pretender. Si usted las pone en práctica, posiblemente descubra que los niños incorporan sus nuevas destrezas al juego en la casita.

Jugar a pretender en grupos pequeños

Otra forma de inspirar a los pequeños a utilizar la casita y de verificar que estén adquiriendo las destrezas de pretender, es planificar actividades en grupo. Usted puede dividir a los niños en dos grupos y mientras un grupo permanece con usted en el salón, el resto puede ir a jugar al aire libre con la supervisión de su asistente. Con un grupo más pequeño de niños, usted puede ampliar la casita e incluir el área de los bloques y utilizar todo el espacio para el juego dramático. El siguiente ejemplo ilustra cómo un maestro utilizó la situación con un grupo de ocho niños:

> El maestro dijo: "Hoy vamos a jugar a pretender entre todos y para hacerlo podemos utilizar todo el espacio de la casita y el área de los bloques. He traído las cajas de accesorios de doctor y de bombero, si desean emplearlos. Comencemos". Algunos niños inmediatamente tomaron algunos accesorios y comenzaron a

desarrollar varios episodios. Otros, simplemente observaron cómo se desarrollaba el juego. El maestro se le acercó a uno de los niños más reacios y le dijo: "Necesito que un doctor me examine este dolor que tengo en el brazo. ¿Quisieras ser mi doctor?". Después de un rato, todo el grupo participaba en el juego; algunos en parejas, otros en grupos de tres o de cuatro niños. El juego duró media hora.

Este tipo de experiencias contribuye a que los niños se sientan más tranquilos y a gusto con el juego dramático. Y, debido a que se pueden dedicar a su juego sin distracciones, aprenden a participar en episodios de juego durante períodos de tiempo más largos. Los maestros también consideran que los ambientes tales como el descrito anteriormente, ofrecen excelentes oportunidades para observar a los niños por períodos de tiempo más extensos.

Integración del juego dramático o imaginario con las demás áreas del currículo

Ya que gran parte del aprendizaje infantil se expresa mediante el juego imaginario o dramático la casita es uno de los lugares en que con frecuencia vemos a los niños poner a prueba sus nuevas destrezas y conceptos. La sección anterior se ocupa de las maneras de adaptar la casita para que refleje los temas desarrollados en la clase. De esta manera, la casita hace las veces de elemento integrador del currículo.

En la sección sobre la organización del entorno o ambiente de aprendizaje se menciona la importancia de ubicar la casita adyacente al área de los bloques, ya que este arreglo, por lo general, invita los niños a establecer la conexión entre estas dos áreas de interés. A medida que los niños juegan con los juguetes de mesa, con frecuencia llevan a cabo representaciones. Por ejemplo, a medida que un niño utiliza los juguetes de armar para crear un avión, puede pretender hacerlo volar y producir efectos sonoros. Preguntas como: "¿Eres el piloto?" o Ese avión, ¿va a aterrizar en el aeropuerto?", le comunican al niño que usted valora su juego dramático.

El surgimiento de la lecto-escritura

Tener en la casita accesorios como avisos, menús o libretas, estimulan a los niños a pensar en la escritura como un medio de comunicación. A medida que usted participe en el juego podría decirles: "Yo soy la mesera. ¿Qué desean pedir?" a la vez que utiliza una libreta y un lápiz o pretende escribir en su mano (representando la libreta) y toma nota del pedido. De esta forma usted modela un papel o rol, representa un objeto y les demuestra la funcionalidad de la escritura. O podría decirle a un niño que sostiene una muñeca: "¿Quieres leerle un cuento a tu bebé?". Colocar un revistero con unas cuantas revistas en "la sala", además de dar la sensación de hogar, genera ideas para el juego de asumir roles.

Si la casita ha sido dispuesta como un supermercado, usted podría alentar a los niños a escribir los rótulos para el mismo. Al hacerlo, les facilita pensar sobre las diferenntes clases de escritos que hayan visto en diferentes almacenes. Para refrescarles la memoria o aportarles nuevas ideas, podría llevar a unos cuantos niños hasta un supermercado cercano.

Algunos de los escenarios del juego dramático se prestan para las experiencias de leer y escribir. Por ejemplo, una oficina, una biblioteca o una oficina del correo, estimulan la participación infantil en las actividades de lecto-escritura. De tal forma que, proporcionar una máquina de escribir o una computadora en un ambiente de oficina les permite a los niños representar roles de personas que utilizan en su trabajo la escritura.

El surgimiento del pensamiento matemático

Agregar en la casita recursos tales como registradoras, básculas o balanzas, o dinero de juguete, les ofrece a los niños oportunidades de pensar en cómo se utilizan las matemáticas en la vida diaria. No es necesario que los niños utilicen estos accesorios "correctamente", lo que tiene verdadera importancia es la experiencia.

Cuando un niño cuenta el dinero para pagar en el supermercado, puede decir: "Uno, cuatro, tres, ocho, cien dólares". En su rol de comprador, está haciendo uso de información que ha adquirido acerca de los nombres de los números. Esta es una parte importante del surgimiento de su conocimiento sobre el uso del dinero en la vida diaria.

Si en la casita se añade un medidor de tamaños de pies, es factible que los niños comiencen a medírselos después de una visita a la tienda de zapatos. De esta manera ellos pueden comprobar la importancia de tomar medidas, así como sus usos prácticos.

En una casita marcada cuidadosamente, los niños hacen uso de las destrezas matemáticas como el orden y la secuencia, la correspondencia uno a uno y el apareamiento, a medida que seleccionan los recursos y los recogen al terminar de jugar. Por consiguiente, la casita les ofrece diversas oportunidades de aprendizaje enriquecedoras y les permite desarrollar destrezas que utilizarán a lo largo de su vida.

V. Cómo compartir con los padres el juego en la casita

Uno de los principios directrices del *Currículo Creativo* es que los niños se benefician más cuando los maestros y los padres trabajan juntos con el fin de fomentar el desarrollo y el crecimiento infantil. Dado que el juego es el trabajo de los niños, transmitirle a los padres la importancia del juego de pretender o imaginario en el desarrollo y el éxito académico infantil, es clave para que comprendan el *Currículo Creativo.*

La conducción de talleres o cursillos sobre el juego imaginario

Un taller o cursillo con los padres es especialmente útil porque les permite a los padres reconocer de manera inmediata, diversos usos, tanto del juego de pretender como de la imaginación infantil, en el aprendizaje. A continuación se presentan unas cuantas sugerencias para planificar dicha clase de taller:

- Invite a los padres a visitar el salón durante la semana previa al taller para que observen a los niños jugar en la casita.
- Deles una copia del cuadro de los niveles o etapas del juego imaginario para que la lean y observen el juego de los niños.
- Preséntele el taller, el video el *Currículo Creativo*, que muestra a los niños enfrascados en el juego dramático e ilustra el papel del maestro como participante.
- Comparta con los padres los temas que los niños representan en la casita y cómo usted expande y enriquece dicho juego.
- Muéstreles las cajas con los accesorios disponibles y describa su utilidad.

Algunos maestros también consideran útil la asistencia de un experto al taller o cursillo para que les hable a los padres sobre la importancia del juego. La persona invitada puede ser el/la director(a) de otro programa de preescolar, alguien de alguna universidad local o un padre de familia que trabaje en el área de educación. Algunos maestros consideran que una opinión "experta" en la presentación a los padres contribuye a la aceptación de la información presentada.

La participación de los padres en la clase

Los maestros que hacen uso del *Currículo Creativo* alientan a los padres a visitar la clase o a trabajar como voluntarios, con la frecuencia que su horario se los permita. Que los padres vean a los niños ocupados en el juego de la casita es una manera eficaz de ayudarles a comprender la importancia que tiene esta área de interés en el aprendizaje infantil.

Algunos de los padres se sienten tan a gusto en la casita, que con frecuencia asumen un papel ellos mismos. Con unas cuantas sugerencias sencillas, ellos podrían ofrecerle una valiosa ayuda.

Los padres son, además, una maravillosa fuente de recursos para equipar la casita. Pídales sugerencias respecto a los recursos y decoraciones que reflejen su cultura. Ellos también pueden ofrecerle ayuda para equipar una de las cajas de recursos adicionales relativos a un tema particular.

La carta que aparece a continuación es otra estrategia para ayudarlos a comprender, a fomentar y a participar en el juego dramático o imaginario de los niños en la casita.

Carta a los padres sobre el juego en la casita

Lo que hacemos y por qué

La casita es un área juego de gran importancia en nuestra clase. El trabajo que los niños realizan en ella, se denomina juego imaginario, dramático o de pretender. Allí los niños asumen un papel o rol y recrean experiencias vividas, y al hacerlo, emplean accesorios y juegan a representar múltiples temas.

La capacidad de pretender es muy importante para el futuro éxito académico de los niños. Cuando ellos juegan a pretender, tienen que recordar sus experiencias y recrearlas. Para hacerlo, es necesario que puedan crear una imagen mental de las mismas. Por ejemplo, para asumir el papel de un doctor, los niños tienen que recordar qué utensilios empleacómo examina a sus pacientes y lo que les dice. Al desempeñar el papel de un doctor, los niños, además deben, tanto cooperar con otros como defender sus propias ideas.

Cuando ellos participan en el juego dramático en la clase, los estimulamos a hablar sobre lo que hacen. Por ejemplo, podemos decirles:

- "Tu bebé está enfermo. ¿Qué podemos hacer?".
- "¿Qué clase de pastel vas a hacer? ¿De chocolate o de fresa?".
- "¿Por qué llora tanto tu bebé?".

En todos estos casos, les formulamos preguntas que expanden su pensamiento y su juego.

Lo que se puede hacer en el hogar

Usted(es) puede(n) fomentar dicha clase de juego en el hogar, al ofrecerle a su hijo vestuario con el que pueda disfrazarse o mediante una sábana colocada sobre una mesa, para crear un escondite o refugio. Estas actividades son especialmente útiles en días lluviosos.

Una manera de ampliar el juego dramático de su hijo, es recolectando diferentes clases de vestuario y colocándolo en cajas con rótulos que indiquen su contenido. Por ejemplo, una caja puede contener un delantal/mandil, baberos, tazas, platos, cucharas, utensilios pequeños, un batidor y otra serie de objetos de cocina. Otra, puede contener gorras o sombreros con insignias que denoten una ocupación; zapatos, corbatas, chalecos, camisas, abrigos o pantalones. Una caja con recursos de hospital, puede incluir gorras de enfermera, sobretodos blancos, termómetros de juguete, estetoscopios, envases de remedios vacíos, una almohada pequeña, un parche para ojos y un reloj.

Cuando lo encuentre apropiado, podría darle a su niño una de estas cajas y animarlo a jugar preguntándole: "¿Cómo podemos ayudar a este bebé enfermo?" o "¿Quieres hacerle un pastel de cumpleaños a la abuela?".

Cuando usted juega con su hijo a pretender, además de invertir un valiosísimo tiempo juntos, le facilita que adquiera destrezas de aprendizaje de gran importancia.

LOS JUGUETES DE MESA

I.	**Importancia de los juguetes de mesa**	**139**
	Objetivos del aprendizaje infantil	139
II.	**Organización del entorno o ambiente de aprendizaje**	**141**
	Creación del espacio	141
	Selección de los materiales	142
	Organización y almacenamiento de los juguetes de mesa	144
	El cuidado de los juguetes de mesa	145
	Evaluación de la eficacia del área	145
III.	**Observación y estimulación del aprendizaje infantil**	**147**
	Cómo utilizan los niños los juguetes de mesa	147
	Observación individualizada de los niños	148
	La interacción con los niños	148
IV.	**Ampliación e integración del aprendizaje infantil**	**150**
	Elaboración de materiales para el área de los juguetes de mesa	150
	Las actividades especiales	153
	Integración de los juguetes de mesa con las demás áreas del currículo	156
V.	**Cómo compartir con los padres el juego con los juguetes de mesa**	**158**
	La conducción de talleres ocursillos sobre los juguetes de mesa	158
	La participación de los padres en la clase	159
	Carta a los padres sobre el juego con los juguetes de mesa	160

I. Importancia de los juguetes de mesa

Los juguetes de mesa son juegos manipulables, rompecabezas, o juegos de colecciones de objetos con los cuales los niños pueden jugar sobre una mesa o en el suelo. Esta clase de juegos les ofrecen a los niños una actividad tranquila que pueden llevar a cabo por sí mismos, con algún amigo o con un maestro.

Los juguetes de mesa son de gran importancia en la clase de preescolar pues los niños disfrutan de su variedad y versatilidad. Son de gran riqueza en textura, colorido y forma, y les ofrecen a los niños desafíos para adquirir nuevas destrezas. Además, cuando los maestros trabajan con los pequeños, individualmente, o en grupo, dichos juguetes son excelentes instrumentos de aprendizaje.

A medida que los niños juegan con los juguetes de mesa, se desarrollan en todas las áreas. La autoestima puede incrementarse, en la medida en que los niños experimenten la satisfacción de completar una tarea en forma satisfactoria; como un rompecabezas u otro juego autocorrectivo. Los niños aprenden a cooperar entre sí, al compatir y turnarse en un juego, o al construir algún diseño elaborado.

Los juguetes de mesa les brindan a los niños muchas oportunidades de experimentar con la construcción y la invención. A medida que ellos construyen con bloques de mesa o hacen diseños con bloques de patrones o de mosaicos, hacen uso de sus destrezas para resolver problemas. ALos bloques, además, les ofrecen múltiples oportunidades de trabajar con las destrezas matemáticas que recién emergen, tales como el orden y la secuencia, el apareamiento y la clasificación.

A medida que los niños ponen en práctica su coordinación ojo-mano para completar rompecabezas o colocar palitos ("pegs") en tableros perforados o clavijeros, se estimula su desarrollo físico. Y, a medida que los pequeños ensartan cuentas o construyen con cubos entrelazados, refinan su motricidad fina.

Objetivos del aprendizaje infantil

Los objetivos específicos para los niños en el área de los juguetes de mesa, deben reflejar los antecedentes, intereses y capacidades de los niños en su programa. Por ejemplo, usted puede proponerse alcanzar unos objetivos relativos al aprendizaje de patrones, con un niño que reiteradamente elabora los mismos diseños con los palitos ("pegs") o con los bloques. O podrá centrarse en objetivos relativos a la autoestima, si algunos niños parecen dudar en su intento de hacer uso de los materiales. Para comenzar, se sugieren los siguientes objetivos:

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Trabajar cooperativamente en grupos pequeños (jugando lotería, dominó, memoria o juegos de apareamiento).
- Desarrollar el autocontrol (compartiendo los juguetes y esperando el turno para jugar con un juguete que se desea).
- Demostrar perseverancia y autodisciplina (trabajando con un rompecabezas hasta terminarlo).
- Experimentar la sensación de orgullo por los logros obtenidos (llevando a cabo una tarea de principio a fin).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Demostrar destrezas creativas (experimentando con juguetes con múltiples posibilidades de uso).
- Seleccionar y aparear objetos según sus atributos, tales como color, tamaño, textura y forma (utilizando colecciones de tapas, botones o conchas marinas).
- Demostrar la comprensión de conceptos numéricos relativos a la secuencia, el orden o secuencia y la clasificación (utilizando los bloques de mesa, los mosaicos y los bloques de atributos).
- Desarrollar las destrezas de lecto-escritura tales coma la direccionalidad, la discriminación entre las figuras y el fondo y el apareamiento de figuras similares (haciendo uso de juguetes como tableros perforados o clavijeros, rompecabezas, dominós y juegos de colecciones de objetos).

Objetivos del desarrollo físico

- Desarrollar el control motriz fino (colocando palitos ("pegs") en las perforaciones, ensartando cuentas, armando rompecabezas y manipulando botones, canicas o conchas marinas).
- Desarrollar la coordinación ojo-mano (cociendo con lana o hilo grueso, seleccionando botones y colocando las piezas de los rompecabezas en los marcos).
- Demostrar destrezas de discriminación visual (escogiendo y agrupando objetos, según atributos como el color, el tamaño y la forma).
- Refinar el sentido del tacto (aprendiendo a distinguir juguetes elaborados con diferentes materiales).

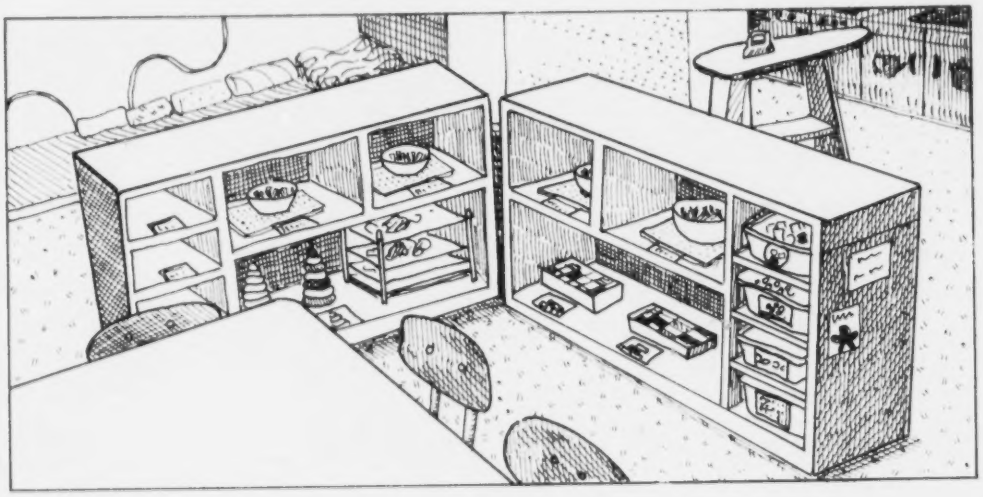
Esta lista de ejemplos de objetivos, le puede servir de guía para las múltiples actividades de aprendizaje que se lleven a cabo en su clase, en el área de los juguetes de mesa.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

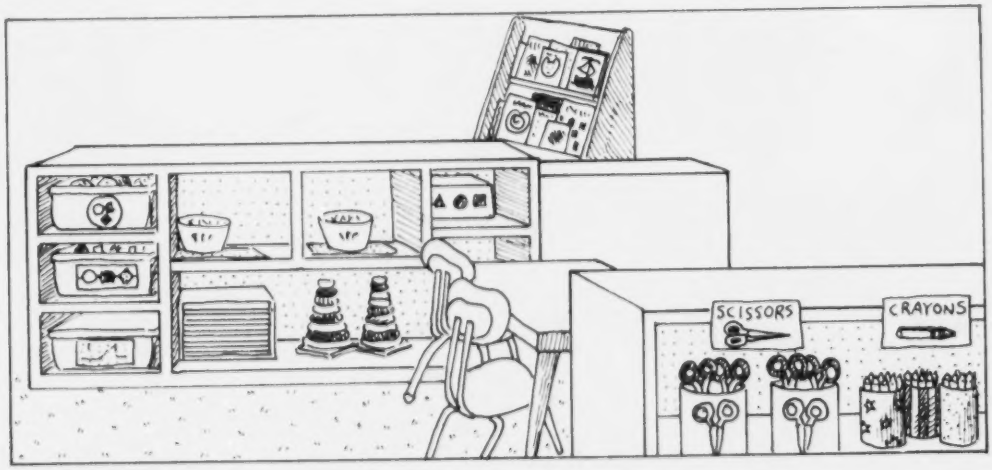
Organizar el área para propiciar el aprendizaje de los niños contribuye a que ellos puedan disfrutar con mayor facilidad de los juguetes de mesa y a que los objetivos de aprendizaje se logren más facilmente.

Creación del espacio

Al organizar en una clase un área para los juguetes de mesa, es importante crear un ambiente en el que los niños puedan concentrarse en el juego con la menor cantidad posible de distracciones externas. En la siguiente ilustración aparece un arreglo, según el cual, el área de los juguetes de mesa se halla delimitada en tres de los lados, mediante anaqueles colocados en L para establecer los límites.



En esta ilustración, los juguetes están almacenados en anaqueles cercanos a las mesas. De esta forma, los niños tienen a su alcance los recursos y se les facilita recoger cuando terminan de jugar.



Otra de las características del diseño anteriormente ilustrado, es un espacio amplio y sin obstrucciones en el piso, con el fin de que los niños usen los juguetes allí, como prefieren algunos.

Selección de los materiales

Los juguetes de mesa se pueden agrupar en cuatro categorías: los juguetes autocorrectivos o estructurados; los juguetes de usos múltiples o ilimitados; las colecciones de objetos; y los juegos cooperativos.

Los juguetes autocorrectivos o estructurados son aquellos que se ensamblan de una manera específica, como los rompecabezas. El niño que utiliza esta clase de juguete puede determinar, inmediatamente, si lo ha armado correctamente. Los juguetes autocorrectivos incluyen los siguientes:

- rompecabezas: de madera, caucho o cartón resistente;
- cilindros de madera;
- marcos para practicar destrezas de autonomía (de abotonar, cerrar, amarrar);
- selecciones geométricas;
- círculos de diversos tamaños para ensartar en un cilindro;
- cajas o envases que quepan uno dentro del otro.

Los juguetes de usos múltiples o ilimitados son los que no tienen una forma de solución correcta o incorrecta, pues se pueden ensamblar de diversas maneras que dependen de la creatividad y del nivel de desarrollo del niño. Muchos, son excelentes para desarrollar la motricidad y la coordinación ojo-mano. Los juguetes de usos múltiples o ilimitados incluyen los siguientes:

- tarjetas para coser con lana
- felpógrafos o pizarras de felpa
- "Legos"
- cubos de colores
- cuentas y pita/cuerda para ensartar
- palitos y tableros perforados o clavijeros
- "Cuisenaire Rods"
- cubos "unifix"
- bloques de atributos (tridimensionales)
- objetos manipulables: cualquier juguete de armar, "JiGan-Tiks", bloques de abrochar, "Tower-ifics", "Ring-a-Majigs")
- equipo para pesar y medir
- multi-ensamblables

Las colecciones de objetos, tales como los de usos múltiples o ilimitados, pueden armarse en una diversidad de formas inespecíficas. Además, se diferencian de los ilimitados en que, los primeros están constituidos por series de objetos similares, en cambio, las colecciones atractivas estimulan a los niños a clasificar, aparear y a comparar en muchas formas creativas. Entre los juguetes de colecciones se incluyen:

- tapas de plástico,
- botones,
- llaves,
- conchas marinas,
- semillas,
- diversas cucharas de colores,
- piedrecillas o rocas,
- bolsas de cierres (para el pan u otros alimentos), y
- tapas de frascos de alimentos para bebés.

Los juegos cooperativos estimulan a los niños a jugar juntos, a aparear imágenes, números, símbolos y objetos. La importancia de los mismos no radica en ganar o perder. Los juegos cooperativos les ofrecen a los niños la oportunidad de incrementar su capacidad de discriminación visual, así como de socialización. Los juegos en esta categoría incluyen:

- loterías ("lotto"),
- dominós,
- juegos de concentración,
- juegos de apareamiento, y
- juegos de cartas.

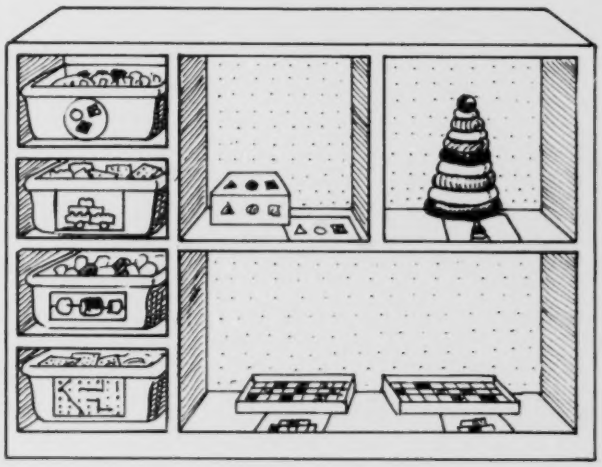
Dado que los juguetes de mesa pueden utilizarse de diferentes maneras, éstos pueden formar parte de más de una categoría. Por ejemplo, los bloques de mosaicos pueden considerarse un juego estructurado si se utilizan con las tarjetas de patrones. Es decir, cuando el niño decide reproducir el diseño de la tarjeta. Sin embargo, su función es abierta o ilimitada cuando los niños crean sus propios patrones.

A medida que usted planee la selección y adquisición de los materiales que vaya a incluir en el área de los juguetes de mesa, tenga en cuenta las siguientes consideraciones, que podrían serle útiles:

- ***Seguridad.*** Todos los juguetes deben ser de uso seguro y cumplir con los reglamentos de la Comisión para la Seguridad de Productos para el Consumidor ("Consumer Products Safety Commission"), la agencia federal que establece los reglamentos relativos a la seguridad. Dichos juguetes no deben tener puntas agudas, ni bordes afilados. Además, las piezas no pueden ser tan pequeñas que puedan tragarse, ni ser utilizadas como proyectiles.
- ***Durabilidad.*** Dado su uso constante, los materiales de un programa para niños pequeños exigen mayor durabilidad que aquellos utilizados en el hogar. Por ejemplo, los rompecabezas de madera o de caucho duran mucho más que los de cartón.
- ***Construcción.*** Verifique que los juguetes estén bien fabricados y que funcionen como se requiere, pues nada es más frustrante para un niño que un juguete que no haga lo que se supone que debe hacer. Esto quiere decir, que todas las piezas de un rompecabezas, o de un juego de armar, en realidad se puedan ensamblar y que todas las piezas de una lotería o de un dominó estén intactas.
- ***Flexibilidad.*** Los juegos de armar y los juegos de mesa manipulables pueden ser utilizados por los niños de diversas maneras. Entre más flexible sea el juguete, más diversas las formas en que podrá usarse y mayor el tiempo que captará la atención de los niños. Ellos se cansan con facilidad de los juguetes que tienen un sólo propósito y que no requieren pensar ni ser creativos.
- ***Precio.*** El costo de unn juguete de mesa debe estar relacionado con la flexibilidad de uso que ofrezca. Algunos juguetes costosos representan una buena inversión porque pueden ser utilizados de múltiples maneras y duran largo tiempo. Antes de adquirir algún juguete de mesa, pregúntese lo siguiente: ¿De cuántas formas puede utilizarse? A medida que las destrezas de los niños se desarrollen, ¿pueden utilizarlos en formas más complejas? ¿Pueden ser utilizados en diferentes formas por los niños de diferentes edades?

Organización y almacenamiento de los juguetes de mesa

A causa del gran número de juguetes en ésta área de interés, su organización y almacenamiento tienen gran importancia. Los niños se sentirán atraidos al área, siempre y cuando sea atractiva y esté descongestionada. Lo más probable es que los juguetes amontonados al azar no sean utilizados, pues los niños no pueden seleccionar lo que desean en forma independiente.

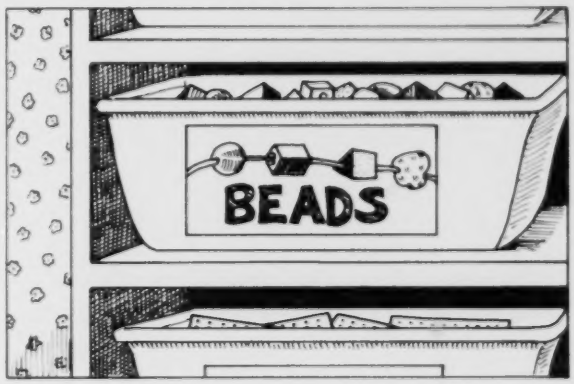


A continuación, se ofrecen algunas pautas para organizar y almacenar los juguetes de mesa.

- ***Coloque los juguetes a la altura de la vista de los niños,*** para que ellos puedan ver con facilidad lo que tienen a su disposición.
- ***Agrupe los juguetes según la clase:*** los rompecabezas en un área, los tableros perforados o clavijeros y palitos ("pegs") en otra, y así, sucesivamente.
- ***Remueva los que estén partidos o rotos*** o aquellos a los que les falten piezas.
- ***Almacene los juguetes adicionales*** (para surtir el área) fuera del área de los juguetes de mesa (en un armario para los maestros o en anaqueles altos).
- ***Utilice recipientes o cajas de plástico*** para obtener el mayor provecho del espacio de almacenamiento de las colecciones de juguetes, de los bloques de mesa y los demás juguetes de piezas numerosas.

Utilización de rótulos o carteles para organizar los juguetes de mesa

El identificar o marcar los juguetes de mesa permite que los niños encuentren fácilmente aquellos que deseen y que los devuelvan al lugar correspondiente cuando terminen de jugar. Los carteles o rótulos se pueden hacer de varias maneras. Por ejemplo, utilizando fotografías o haciendo dibujos de los juguetes en cartón o cartulina que luego se cubren con papel adhesivo ("contact") transparente y se pegan con cinta pegante en los anaqueles en que se vayan a colocar los juegeuetes. Si se colocan varios en el mismo recipiente, en el rótulo



se deben incluir ilustraciones de cada uno. Emplear rótulos en los anaqueles y en los recipientes, facilita la hora de recoger pues los niños saben adónde colocar cada cosa. Los letreros de los anaqueles pueden colocarse debajo del lugar en que se ubique el recipiente o en el fondo del estante, un poco más arriba de la altura del recipiente.

Los letreros con fotos o figuras son de gran utilidad, especialmente para los niños más pequeños. A los de cuatro y cinco años de edad, con frecuencia les gusta que el nombre del juguete o del juego esté escrito debajo de la foto o dibujo.

El cuidado de los juguetes de mesa

Dado que los juguetes de mesa constan de muchas piezas y son utilizados con mucha frecuencia, es inevitable que se deterioren. Las piezas de los juegos tales como las loterías de cartón, eventualmente se deterioran. Sin embargo, los juegos comprados se pueden cuidar de la misma manera en que se preservan los juguetes elaborados en el hogar. Para alargar la vida de los juegos de cartón, se recomiendan dos procedimientos:

- reforzar las piezas mediante una máquina de laminado seco ("dry-mount machine") de las utilizadas en marqueterías o en las tiendas de utensilios de arte.
- cubrir las piezas con papel adhesivo ("contact") transparente, el cual se puede obtener en la mayoría de las librerías o ferreterías.

Las piezas perdidas de los rompecabezas se pueden reemplazar colocando un pedazo de de plástico en el espacio vacío y rellenándolo con yeso blanco ("plaster of Paris") o con "wood putty". Cuando la pieza seque, puede pintarse. Otra alternativa, puede ser escribirle a la compañía que produjo el rompecabezas e incluir un bosquejo de la ficha. En algunas ocasiones, ellos las reemplazan.

La mayoría de los juguetes manipulables puede lavarse con agua y jabón y esterilizarse añadiendo un poco de blanqueador o lejía a la mezcla. La rutina ocasional de limpiar los juguetes de mesa, los embellece y en algunos casos contribuye a que duren más.

Evaluación de la eficacia del área

Evaluar la eficacia del área de los juguetes de mesa es algo que usted podrá llevar a cabo de manera informal diariamente, a medida que interactúe con los niños. Estas observaciones contribuirán a su planificación semanal y le permitirán saber cuándo eliminar por cierto tiempo algunos recursos; cuáles juegos se deben cambiar; o, cuándo colocar sobre una mesa, juguetes nuevos que puedan inspirar a los niños a jugar. Es posible, que a medida que los observe, note que cierto juego no se utiliza, tal vez por ser demasiado simple o muy complicado para el grupo. O, tal véz haya estado allí por mucho tiempo y los niños hayan perdido el interés en él. En cualquiera de estos casos, dicho juguete o juego puede guardarse por un tiempo. Si se observa que los niños pelean contantemente a causa de algunos juguetes, probablemente sea necesario que usted aumente la cantidad de recursos.

Los siguientes son algunos de los interrogantes para tener en cuenta:

- ¿Con qué frecuencia se utiliza el área de los juguetes de mesa?
- El área, ¿es atractiva y llama la atención de todos los niños? ¿O está siendo utilizada sólo por los mismos niños todos los días?
- ¿Todos los materiales son utilizados? ¿Cuáles necesitan ser guardados o colocados sobre una mesa para estimular el interés?

- Los materiales, ¿son suficientemente variados como para mantener el interés de los niños?
- Los materiales disponibles, ¿son de uso flexible? ¿Los niños los utilizan de múltiples maneras?
- Los materiales, ¿les ofrecen a los niños suficientes oportunidades de jugar tanto individual como cooperativamente?

Mediante la observación cuidadosa y frecuente, usted podrá obtener información importante respecto al funcionamiento del área de los juguetes de mesa como un área de interés. Usted podrá garantizar que sea un ambiente de aprendizaje eficaz, alternando los juguetes y juegos y mediante la adición frecuente de recursos nuevos y desafiantes.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Una vez organizada el área de los juguetes de mesa, el papel del maestro será ofrecerle estímulo a los niños, propiciar que se involucren en el juego, fomentar que adquieran nuevas destrezas y hablar con ellos sobre sus esfuerzos y logros. Usted puede hacer lo anterior en el área de los juguetes de mesa observando primero, y luego, respondiendo y reforzando lo que hagan los niños.

Cómo utilizan los niños los juguetes de mesa

Tal como ya se ha mencionado en los módulos anteriores, los niños hacen uso de los recursos a su disposición en formas predecibles conocidas como niveles o etapas. Dependiendo de las experiencias previas de los niños con los juguetes y de sus habilidades físicas, ellos avanzan del juego tentativo y sencillo, a otras maneras de jugar más complejas o elaboradas.

La exploración

Los niños se acercan a los objetos nuevos mediante la exploración y la familiaridad con sus características. Sus exploraciones les permiten responder a interrogantes como los siguientes:

- ¿Cómo es?
- ¿Cómo se siente? ¿Qué clase de textura tiene?
- ¿De qué tamaño es? ¿Es pesado o liviano?
- ¿Qué forma tiene?
- ¿De qué color es?

En esta etapa, la meta de los niños es investigar las propiedades físicas de los juguetes. Sus exploraciones en este momento contribuyen a que adquieran conceptos de las ciencias y las matemáticas que recién emergen.

La experimentación

La etapa de experimentación implica emplear objetos. En este nivel, los niños prueban los juguetes para ver cómo funcionan, con lo cual experimentan tanto con la función de los mismos, como con la relación de causa-efecto. Si el juego es estructurado, ellos intentarán armarlo como corresponde. Sino lo es, en sus esfuerzos por lo general incorporarán estrategias creativas de resolución de problemas. En esta etapa, los niños responden a los siguientes interrogantes:

- ¿Cómo funciona esto?
- ¿Qué se puede hacer con él?
- ¿Se puede armar?
- ¿Se puede utilizar para construir?
- ¿Las piezas coinciden?

A medida que los niños experimentan con los juguetes de mesa, inventan más y más formas de utilizarlos. Así que, a medida que juegan, adquieren destrezas. El desarrollo infantil a través de estas etapas, se fortalece cuando los maestros toman decisiones apropiadas acerca de cuándo y cómo presentarles materiales nuevos y más complejos.

Observación individualizada de los niños

La observación cuidadosa le permitirá determinar cuáles juguetes y recursos utilizan los niños y cómo los utilizan. Con base en lo que vea, usted podrá planear formas de estimular el aprendizaje de cada niño mediante los juguetes de mesa.

Los niveles del desarrollo anteriormente descritos le servirán, a medida que observe a cada niño en particular, para determinar en dónde se halla cada niño respecto al uso de los juguetes de mesa. Para documentar el progreso de los pequeños, también puede hacer uso de la lista de verificación incluida en el Apéndice A.

A medida que observe a cada niño, tenga en cuenta lo siguiente:

- El niño, ¿está explorando los juguetes o está experimentando con ellos creativamente?
- El niño, ¿necesita más tiempo para practicar en esta etapa?
- El niño, ¿escoge jugar en el área de los juguetes de mesa, únicamente en presencia del maestro?
- El niño, ¿juega solo o con otros niños?
- ¿De qué destrezas lógicas y de razonamiento hace uso el niño al jugar con los juguetes de mesa?
- El niño ¿resuelve los problemas autónomamente? ¿Cómo puedo promover un uso más independiente de los juguetes de mesa?
- El niño, ¿parece agobiado o aburrido respecto a algún juguete en particular?

Este tipo de información contribuirá a su comprensión de lo que cada niño haga en el área de los juguetes de mesa, de manera que pueda responder de una manera adecuada.

La interacción con los niños

Es probable que un niño reacio a utilizar los juguetes de mesa, se acerque al área si su maestro está allí. Un incentivo poderoso puede ser la posibilidad de recibir atención personal por unos cuantos minutos.

Es posible que en algunos casos necesite enseñarles ciertas destrezas, necesarias para jugar con ciertos juguetes de mesa. Por ejemplo, un niño que haya tenido muy poca experiencia con los rompecabezas, necesitará que se le indique, paso a paso, lo necesario para armar un rompecabezas:

- regar las piezas;
- voltearlas de manera que se vea la parte dibujada;
- comenzar a colocar primero las de los bordes;
- colocar cada pieza al lado de otra ya puesta, hasta armarlo totalmente; y
- armar el rompecabezas por segunda vez, o regresarlo al lugar correspondiente en los anaqueles.

Saber cómo dividir en pasos una actividad o tarea, es una destreza de gran importancia para los niños. El área de los juguetes de mesa es un excelente lugar para adquirir tal destreza. Los pasos que sigue un niño experimentado, constituyen un desafío para otro que apenas comienza. Y, cuando se trata de juegos nunca antes vistos, todos los niños son principiantes.

Al hablar con los niños sobre su juego en el área de los juguetes de mesa, usted propicia el aprendizaje y que adquieran autoesima, de las siguientes maneras:

- Preséntele vocabulario nuevo y estimule la conversación.
- Facilíteles el darse cuenta de lo que hagan, descubran, sientan y piensen.
- Transmítales la noción de que le importan ellos y de que reconoce el incremento de sus destrezas y competencia.
- Ayúdeles a identificar conceptos y a nombrarlos: "Estos son los bloques más pequeños" o "Tú tienes los palitos rojos."

Cuando hable con los niños acerca de su juego, pídales primero, que describan lo que estén haciendo. Usted podría comenzar la conversación, con aquellos que tengan dificultad para expresarse, haciéndoles comentarios sobre lo que hagan, sin emitir juicios de valor:

- "Cuéntame sobre el rompecabezas que armaste."
- "Veo que estás utilizando todos los palitos rojos y algunos morados."
- "Veo que apareaste los elefantes. Aquí hay una jirafa. ¿Podrías encontrar otra?"
- "Veo que has colocado todos los círculos en una pila y los cuadrados en otra".
- "Utilizaste los bloques de mosaicos para hacer tu propio diseño."

Con este tipo de experiencia, aún los niños más reacios pueden comenzar a expresarse y a describir sus esfuerzos. Al usted centrarse en el proceso—lo que los niños hacen y no en cómo lo hacen—ellos desarrollan destrezas de pensamiento, de planificación y de organización.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Usted puede estimular a los niños a jugar con los juguetes de mesa, mediante la elaboración de materiales nuevos y la presentación de actividades especiales. El juego se torna más enriquecedor y significativo para ellos cuando se integra con las otras áreas del currículo.

Elaboración de materiales para el área de los juguetes de mesa

La mayoría de los maestros desea contar con una diversa gama de juguetes a disposición de los niños, pero muy pocos presupuestos realmente lo permiten. Una de las prioridades a la hora de seleccionar juguetes de mesa, es el precio de los mismos. Sin embargo para realzar el área, pueden elaborarse muchos juguetes y juegos caseros, que además de ahorrar dinero, pueden ser diseñados para reforzar conceptos o tópicos específicos. Por ejemplo, un juego de apareamiento puede ser utilizado para ilustrar objetos vistos en un paseo. Con el fin de asistirle en la elaboración de sus propios juguetes de mesa, a continuación se presentan unos cuantos ejemplos de diseños:

Libros de carpeta ("Flip books")

Los juegos de apareamiento pueden elaborarse con facilidad, utilizando carpetas de argollas no muy costosas. Se sugieren las de 7" x 4" con seis argollas.

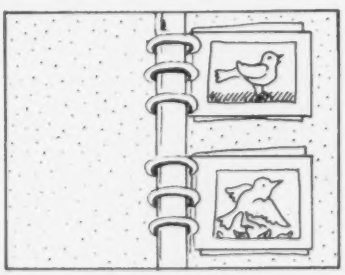
Corte tarjetas de cartón o de cartulina que se puedan insertar en las argollas, tal como se indica en la ilustración que presentamos a continuación. Haga dos copias de cada tarjeta y pegue, en cada una de ellas, una foto idéntica. Luego, lamínela o cúbrala con papel adhesivo ("contact") transparente. Perfore cada pareja de tarjetas y colóquelas en la carpeta de argollas.

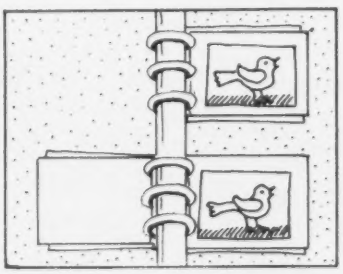
Para jugar un juego de aparear, los niños eligen en una de las series, la foto o dibujo que vayan a aparear y, luego, recorren la otra serie hasta que encuentren la que corresponda. Para comenzar con los más pequeños, un número apropiado es cuatro tarjetas en cada serie. Sin embargo, las carpetas para los niños un poco mayores pueden ofrecerles más opciones. Cuando todas las imágenes se relacionan con un tema (como el de las aves, el transporte, los números, las viviendas, las letras, las personas, o las flores), la actividad es una experiencia de aprendizaje mucho más significativa para los niños.

Los siguientes son unos cuantos ejemplos:

- Las aves (un juego sencillo)

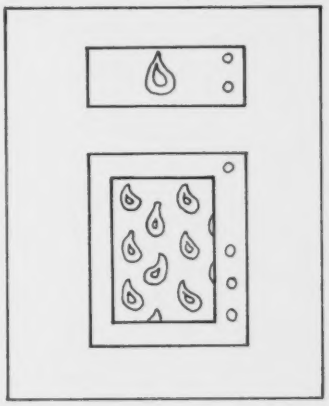
Una carpeta con tarjetas correspondientes





- Patrones (un juego más difícil)

En este ejemplo se utiliza una serie de tarjetas grandes (de cuatro huecos) y una serie de tarjetas pequeñas (de dos huecos). Cada una de las tarjetas grandes se cubre con un patrón diferente y cada una de las pequeñas muestra únicamente una parte del patrón correspondiente que aparece en la tarjeta más grande. Este apareamiento de la "parte con el todo" es un juego de percepción avanzado.



Los rompecabezas

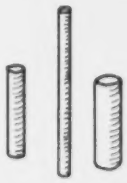
Los rompecabezas se pueden construir haciendo uso tanto de fotografías como de ilustraciones. Las fotos familiares ofrecen una alternativa personalizada de temas, por lo regular, de gran aceptación. Las fotos o figuras de revistas que ilustran temas de la clase también gustan mucho.

Para elaborar un rompecabezas pegue la foto o figura sobre cartón o cartulina gruesa, córtela en varias partes y, luego, lamine o cubra las piezas con papel adhesivo ("contact") transparente con el fin de protegerlas. Los rompecabezas de aparear se pueden elaborar, utilizando dos copias de la misma fotografía o ilustración. Una de las copias se pega completa -sin cortar- sobre el cartón o cartulina, y la otra se corta en piezas tal como ya se describió.

Tableros de carretes

También se pueden elaborar varios juguetes de aparear bastante interesantes, utilizando trozos de madera sobrante, carretes de hilo vacíos y clavijas o espigas de diversos tamaños y más delgadas que los huecos de los carretes. Perfore la madera con huecos del tamaño de las clavijas o espigas, de manera que éstas puedan caber. Péguelas en forma segura y coloque en ellas los carretes de hilo.

Madera



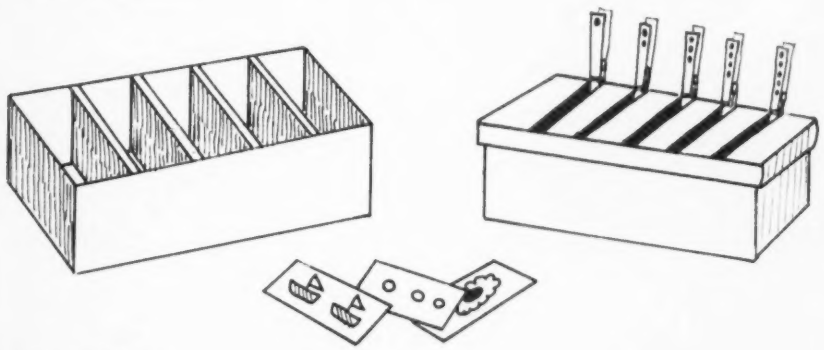
Clavijas o espigas

Carretes

Juego de selección con una caja de zapatos

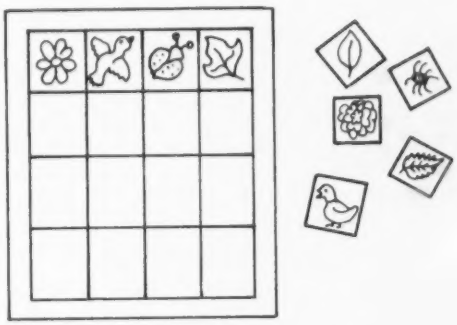
Utilice una caja de zapatos para hacer un juego de selección y clasificación. Pegue trozos de cartón en la caja, para crear compartimientos. Utilice la tapa de la caja y corte en ella ranuras o espacios lo suficientemente grandes para que las tarjetas, compradas o de manufactura casera, puedan pasar a través de ellas y entrar en los compartimientos de la caja. Tales ranuras se pueden marcar mediante símbolos o "banderillas", hechas con ganchos de ropa para identificar cuáles tarjetas deben ir en cada ranura.

Para elaborar el juego que aparece ilustrado a continuación, se necesitan 25 tarjetas. Elija cinco tarjetas y, en cada una de ellas, coloque cinco ilustraciones diferentes. Coloque en cada una, de uno a cinco objetos iguales.



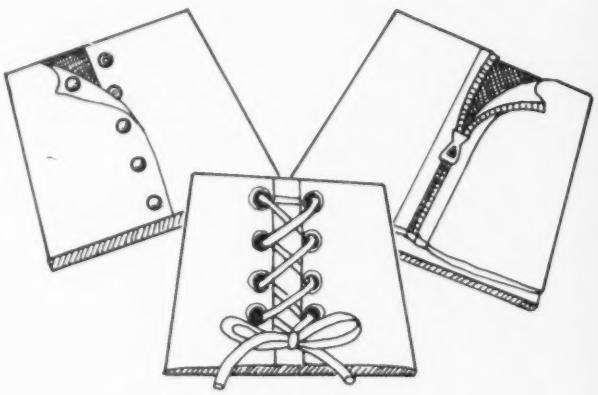
Juegos de agrupación

Los juegos de agrupación se construyen con cartón o cartulina alineada horizontal y verticalmente, hasta formar una especie de rejilla. Al tope de cada columna, coloque un dibujo o un letrero para identificar la categoría. Luego, las tarjetas pueden colocarse en los cuadros, según el atributo que las identifique. En la siguiente ilustración, las estampillas engomadas ("stickers") se pegaron sobre cartón y se cubrieron con papel adhesivo transparente. Para que el juego tenga una durabilidad mayor, lamine todas las piezas o cúbralas con papel adhesivo transparente.



Los tableros de autonomía

Los tableros que les permiten practicar a los niños amarrar, abotonar, abrochar y cerrar cierres, se pueden elaborar, o bien clavando o pegando tela en un marco de madera. Corte la tela en el centro y añádale un cierre, botones y hojales, broches, etc.



Las actividades especiales

Usted puede ampliar y enriquecer el juego de los niños con los jueguetes de mesa, al ayudarles a descubrir nuevas formas de emplear los materiales que les sean conocidos Los ejemplos a continuación, ilustran cómo podría presentarles el vocabulario y los conceptos nuevos, estimular el desarrollo de las destrezas del pensamiento y de planificación, y fomentar el desarrollo socio-emocional, a medida que los niños jueguen con los juguetes de mesa

- "Veo que escogiste bloques que son iguales. ¿En qué son iguales?".
- "Has ensartado cinco aros ("Ring-a-Majigs). ¿Qué pasaría si añadieras dos más?".
- "Has construido toda una ciudad con los bloques 'Lego'. ¿Vive alguien en tu ciudad?".
- "Veo que descubriste cómo poner juntos todos los bloques de patrón. ¿Qué otros patrones podrías hacer con los mismos bloques?".
- "Colocaste todos los cilindros en los huecos. ¿Cómo supiste cuál cilindro poner en cuál hueco?".
- "Mira el patrón que hice en el tablero matriz. Falta un palito, ¿podrías colocar el que falta en la caja?".

El juego también se puede extender al pedirles a los niños que sigan instrucciones sencillas:

- "¿Podrías construir una torre con dos cubos azules y dos morados?".
- "Podrías alinear estas tapas, de manera que las más grandes estén en este lado de la mesa y las más pequeñas estén en el otro lado?".

Cómo inventar juegos nuevos utilizando objetos conocidos

Además de ofrecer sugerencias verbales y de iniciar juegos espontáneos, los maestros pueden organizar la expansión del juego mediante la creación de juegos y actividades nuevas para los niños. En los siguientes seis ejemplos, se utilizan jueguetes de mesa y objetos corrientes.

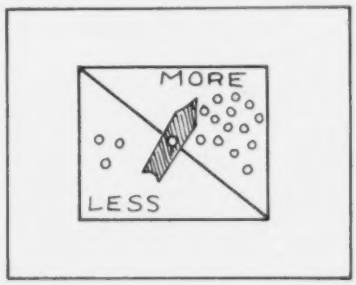
Sentir las formas de los objetos Este es un juego de apareamiento que utiliza el sentido del tacto y enseña el concepto de "igualdad". Un adulto puede jugar este juego con un niño o con un grupo pequeño.

- Utilice una bolsa pequeña de tela o de cualquier material, en la cual los niños puedan meter las manos pero no puedan ver el contenido.
- Coloque en ella cuentas, bloques de mosaicos o de atributos (comience con dos y a medida que los niños se familiaricen con el juego, incluya otros).
- Dele a cada niño a sostener y sentir un bloque y una cuenta y pídale que encuentre en la bolsa (mediante el tacto, no la vista), un bloque o cuenta igual.
- Al niño sacar el bloque o la cuenta para mostrarlo y compararlo, pregúntele: ¿Tienen la misma forma?
- Háblele sobre el nombre del objeto, la forma y sobre cómo se siente.
- Inténtelo nuevamente con un objeto diferente.

Una vez que el niño conozca los nombres de las formas de los objetos, el juego puede hacerse un poco más complicado.

- Haga uso de cuentas o bloques que tengan una forma reconocible tal como circular, cuadrada u ovalada.
- Ponga unos cuantos en la bolsa.
- Pídale al niño que encuentre la figura que usted nombre (mediante el tacto, no la vista).

Más y menos. Este es un juego de contar que les ayuda a los niños a desarrollar las destrezas visuales y refuerza los conceptos de "más" y "menos". Se puede jugar entre dos personas. En el caso que los niños no estén seguros del significado de más y menos, puede ser necesaria la asistencia de un adulto.



En un cuadrado de cartón, trace una linea diagonal entre dos de las esquinas. Así, lo dividirá en dos mitades. Llame a una mitad "MAS" y a la otra "MENOS". Para que resista, cúbralo con papel adhesivo transparente. Para jugar con una flecha giratoria más resistente, asegure el cartón sobre un cuadrado de madera. Haga una flecha ancha y cúbrala con papel adhesivo transparente Perfórela y adhiérala al cartón (y a su tablero de madera, en el caso que se utilice) con un clavo en el centro.

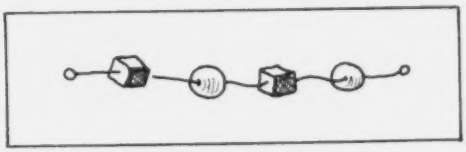
- Cada jugador elige un color y recibe 20 objetos (palitos, cuentas o cubos).
- En cada turno, ambos jugadores colocan la cantidad de objetos que deseen, de uno a cinco.
- El adulto pregunta: "¿Quién puso más? o ¿Quién puso menos?".
- Uno de los jugadores hace girar la flecha (los niños pueden turnarse para hacerlo).
- Si la flecha se detiene en MENOS, el niño que tenga menos objetos tomará todos los que se hayan colocado antes. Si indica MAS, los tomará el niño que más tenga.
- Este juego se puede jugar tantas veces como los niños lo deseen.
- Los objetos se dividen nuevamente y el juego vuelve a comenzar.

Seguimiento de instrucciones. Este juego fomenta el desarrollo del lenguaje, de las relaciones espaciales y de discriminación visual. Los mayorcitos de cuatro y cinco años, pueden jugarlo en parejas:

- Dele a cada niño la misma serie de materiales (cubos o palitos de diferentes colores, una cuerda y algunas cuentas, o una serie de bloques de atributos).
- Haga que cada niño utilice un "telón" (como la tapa de una caja) para que nadie pueda ver lo que hacen los otros.
- Elabore un patrón, pieza por pieza, mientras les dice a los niños lo que usted está haciendo con cada una. Dígales que hagan exactamente lo mismo que usted.
- Retire los telones y confirme si los patrones resultaron iguales. Si son diferentes, mencione por qué pudieron haber ocurrido las diferencias.

Actividades de secuencia o patrones. Haga uso de cuentas para ensartar, palitos, cubos o bloques de mosaicos para orientar el juego de los niños de los patrones hechos por azar al diseño de patrones elaborados. Esta clase de actividad les ayuda a desarrollar las destrezas de la prelectura. Es posible que se requiera de cierta preparación por parte del maestro, pero los niños pueden llevarlo a cabo solos.

- Permítales explorar los objetos. Déjelos hacer varios "collares" o diseños durante cierto tiempo.
- Después de varios días, dígale al niño: "Me gusta tu diseño. Voy a tratar de hacer uno igual". Hágalo y describa el proceso. El niño aprenderá que un patrón se puede copiar y se sentirá muy satisfecho de que el maestro esté interesado en copiar el suyo.
- Construya un patrón con cuentas ensartadas o con cubos sobre una mesa y sugiérale al niño que haga uno similar. Este es un ejercicio de copiar un patrón tridimensional.



Patrón de cuentas en 3-D

Patrón de cubos en 3-D

- Corte figuras o siluetas de papel del mismo color y forma de las cuentas, cubos o bloques. Corte tiras (un tamaño apropiado es de 3" x 12") de cartulina blanca y almacene todo en una caja. Cuando el niño haya hecho un patrón interesante, invítelo a hacer una reproducción del mismo, seleccionando los colores y las formas necesarias en la caja y pegándolas en la tira de cartulina.

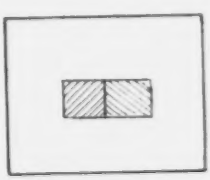
El comienzo de los juegos matemáticos. Utilice un tablero perforado y palitos para presentar la adición y el concepto de "serie", el cual es un concepto matemático básico. Esta actividad requiere la presencia de un adulto.

- Pídale a un niño que coloque un palito en la primera fila y dos en la segunda, adicionando uno en cada fila. Pídale que cuente los palitos en cada fila. Estimúlelo a observar patrones, en particular el diseño producido con los palitos.
- Preséntele problemas de adición como el siguiente: "Coloca un palito rojo y dos azules en la primera fila. Coloca en la segunda fila palitos amarillos, hasta que tengas tantos como en la primera. ¿Cuántos palitos amarillos utilizaste?".

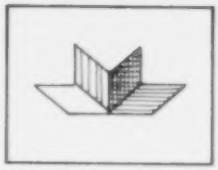
La duplicación de patrones. Utilice bloques de patrón o de mosaicos. Con esta clase de actividad se logra realzar la discriminación visual y el desarrollo de la motricidad fina.

- Elabore una serie de tarjetas de patrones para que los niños los dupliquen. Las tarjetas pueden hacerse cada vez más complejas.

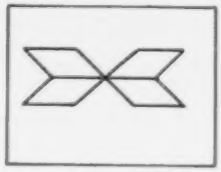
Muy sencilla: un bloque, dos alineados



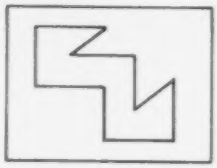
Figuras sencillas, con cada bloque dibujado según su forma y color



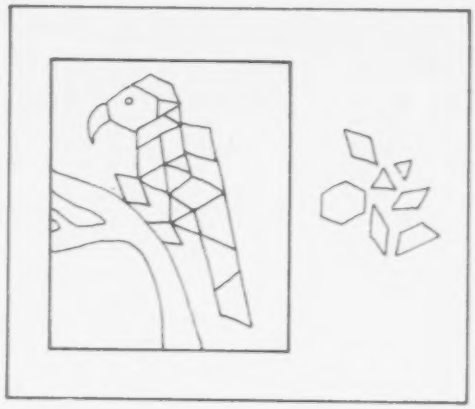
Figuras con sus formas delineadas, pero no coloreadas



Contorno de la figura únicamente



- Copie un diseño originalmente elaborado por un niño y pídale que aparee los bloques con el diseño.
- Para una figura compleja como la siguiente, haga que los niños escojan las piezas necesarias y las coloquen en una taza plástica o en un tarro; téngalas disponibles con la figura.



Integración de los juguetes de mesa con las demás áreas del currículo

Los juguetes de mesa les ofrecen a los niños diversas oportunidades de desarrollar las destrezas que recién emergen de las matemáticas, las ciencias y la lectoescritura, así como de desarrollar sus destrezas de resolución de problemas y su creatividad. Para los niños más pequeños, esto tiene lugar de una manera sencilla, a medida que manipulan los objetos una y otra vez. A medida que crecen, pueden comenzar a elaborar patrones, seleccionar y clasificar, o a trabajar con las computadoras en la reproducción de actividades.

Las destrezas de resolución de problemas

Cuando los pequeños juegan con los juguetes de mesa, ellos construyen, diseñan y ensamblan materiales. A medida que arman rompecabezas, elaboran diseños con bloques de patrones y mosaicos, seleccionan y clasifican una colección de botones o construyen una edificación con "Legos", los niños se plantean problemas que resuelven por sí mismos, con algún(a) amigo(a) o con la ayuda del maestro(a).

Una parte esencial del proceso de resolución de problemas es la planificación y la experimentación. Cuando los niños se sienten a gusto con el proceso del ensayo y error, les es más fácil intentar resolver los problemas matemáticos y de las ciencias que se les presenten en la escuela en el futuro. Aprender a desarrollar estrategias de resolución de problemas en situaciones libres de presión, los ayuda a convertirse en intelectuales arriezgados y en pensadores críticos.

El surgimiento de las matemáticas

Los juguetes de mesa ofrecen innumerables maneras de ayudarles a los niños con el aprendizaje de las matemáticas que recién emerge. Los juegos descritos anteriormente sugieren ideas para enseñarles y reforzar conceptos como más que y menos que, adición y series. A medida que ellos juegan con los juguetes de mesa, pueden aprender a elaborar patrones, aparear, agrupar en secuencia, seleccionar y clasificar.

A medida que produzcan patrones utilizando los juguetes de mesa, usted puede estimularlos a observar cómo aparecen los patrones en la vida diaria. Ayudarlos a reconocer los patrones en el área de los bloques, patrones en el vestuario o en su trabajo artístico, son una forma de reforzar este importante concepto matemático. Usted los puede llevar a caminar por el barrio para observar los patrones en la naturaleza y en el entorno o ambiente de aprendizaje (en las calles, las hojas de los árboles o en las cercas).

El surgimiento de la lecto-escritura

Hablar con los niños acerca de sus juegos con los juguetes de mesa ofrece una oportunidad enriquecedora de desarrollar las destrezas del lenguaje. A medida que ellos jueguen a ensartar cuentas, a elaborar patrones con los bloques o al manipular y jugar con los bloques de atributos, ellos pueden aprender a discriminar visualmente y a identificar secuencias, las cuales son importantes destrezas de aprestamiento a la lectoescritura. Se puede estimular a los niños a dibujar y a escribir (haciendo uso de garabatos o de escritura inventada) acerca de los diseños y construcciones que lleven a cabo en el área de los juguetes de mesa. Una forma de inspirarlos en su trabajo, es exhibiendo los dibujos que hagan de sus construcciones, a la altura de su vista en el área de los juguetes de mesa.

Las computadoras

Existe una relación natural entre el trabajo que los niños llevan a cabo en el área de los juguetes de mesa y el área de las computadoras. En el módulo sobre las computadoras se describe el proceso de reproducción de imágenes. Esto significa que, después que un niño haya hecho una construcción, un diseño o un patrón haciendo uso de algunos materiales del área de los juguetes de mesa, la misma experiencia puede ser reproducida en la computadora, mediante el uso de programas o software apropiados.

Hasta ahora hemos descrito sólo algunas de las formas en que los juguetes de mesa se pueden integrar en la clase. A medida que usted observe e interactúe con los niños en el área de los juguetes de mesa, podrá pensar en muchas formas más de hacerlo.

V. Cómo compartir con los padres el juego con los juguetes de mesa

Uno de los principios que subyace al *Currículo Creativo,* es que los niños aprenden mejor cuando sus padres apoyan el programa. De todos los materiales utilizados en el salón de preescolar y "kindergarten", los juguetes de mesa son los que se encuentran con mayor frecuencia en el hogar. Usted puede facilitarles a los padres comprender la importancia de los juguetes de mesa como valiosos instrumentos de aprendizaje, mediante la planificación de talleres o cursillos sobre los mismos, o invitándolos a visitar la clase y compartiendo materiales tales como la carta a los padres que se incluye al final de esta sección.

La conducción de talleres o cursillos sobre los juguetes de mesa

La mayoría de los padres les compran juguetes de mesa a sus hijos y, en muchos casos, se sienten motivados a hacerlo porque saben que los pequeños disfrutan el jugar con esta clase de juguetes. Sin embargo, ayudarles a los padres a reconocer que los juguetes de mesa sirven para estimular oportunidades de aprendizaje amplía la utilidad de los materiales que típicamente se tienen en el hogar. Una técnica particularmente eficaz es planear un taller sobre el tema de los juguetes de mesa en el que los padres tengan la oportunidad de verlos y utilizarlos. Las siguientes pautas le pueden ser de utilidad para planear dicha clase de taller.

- Lleve a cabo el taller o cursillo en la clase y organice una muestra de los diferentes tipos de juguetes.
- Explique las cuatro categorías de juguetes: los autocorrectivos, los de múltiples posibilidades de uso, las colecciones de objetos y los juegos cooperativos. Divida a los participantes en cuatro grupos y asígnele a cada uno una categoría. Pídales que reunan todos los juguetes que pertenezcan a su categoría.
- Deles tiempo para experimentar con los juguetes que seleccionen. Mientras los grupos trabajan, háblele sobre lo que lleven a cabo y plantéeles preguntas abiertas, tal como lo haría con los niños.
- Cuando se termine el tiempo de juego, pídale a cada grupo que describa la experiencia de explorar los juguetes y lo que ellos crean que podrían aprender los niños con cada clase de juguete.
- Como conclusión del taller o cursillo, muestre la sección sobre los juguetes de mesa del video el *Currículo Creativo.* Pídales a los padres enfocar los problemas que los niños resuelven y el papel de los maestros al promover el aprendizaje infantil.

Como parte del taller, hable con los padres acerca de los tipos de juguetes de mesa que, por lo general, ellos adquieren para sus hijos. Muchos maestros encuentran que los padres agradecen las sugerencias relacionadas con los juguetes y los materiales que serían más apropiados para la edad y habilidades de su hijo(a). A los padres también les interesa saber qué juguetes de mesa utilizan sus hijos en la escuela y cuáles son sus preferidos. Ellos apreciarán un resumen escrito sobre el valor y la importancia de los juguetes de mesa, con base en la información que se encuentra en las secciones I y II de este módulo.

Además, se podría programar otro taller o cursillo en el que los padres elaboren juguetes o juegos de mesa, ya sea para utilizarlos en la clase o para llevárselos al hogar. Para llevar a cabo esta clase de taller, pueden ser útiles las sugerencias para elaborar juguetes de mesa incluidas en este módulo.

La participación de los padres en la clase

Cuando los padres se ofrezcan como voluntarios o visiten la clase, usted puede facilitarles apreciar la importancia de los juguetes de mesa al estimularlos a participar en el juego en dicha área. A continuación se presentan unas cuantas sugerencias que les puede hacer acerca de lo que ellos podrían observar:

- Pídales leer la sección de las etapas del juego con los juguetes de mesa en el *Currículo Creativo* e indíqueles ejemplos de cada una de ellas.
- Hable con ellos acerca de la distribución del área y de los materiales. Infórmeles acerca de cómo esta distribución les permite a los niños hacer uso de los materiales con mayor eficacia y cómo afecta su aprendizaje.
- Después de intervenir en el juego de un niño, explíqueles lo que hizo y el porqué.
- Pegue una lista con los objetivos del aprendizaje infantil en el área de los juguetes de mesa y explíquele a los padres cómo se logran mediante el juego en dicha área.
- Estimule a los padres a trabajar con los niños en el área de los juguetes de mesa, pero mantenga presente que no todos los padres se sienten a gusto haciéndolo. Las sugerencias específicas tales como: "¿Desearía ver si Teresita necesita ayuda para ensartar las cuentas?" o ¿Podría ayudar a los niños a recoger?", les facilitan a los padres involucrarse en el juego de los pequeños.

Compartir los juguetes de mesa con los padres requiere tiempo y planificación, pero los resultados bien valen el esfuerzo. La siguiente carta a los padres sobre los juguetes de mesa puede ser utilizada o adaptada para facilitar la mejor comprensión de los padres sobre la importancia de los juguetes de mesa en el currículo.

Carta a los padres sobre los juguetes de mesa

Lo que hacemos y por qué

Los juguetes de mesa incluyen rompecabezas, diversos bloques de mesa y otra serie de materiales de construcción pequeños, tales como los "Legos", "Ring-a-Majigs", y colecciones de objetos (que incluyen conchas marinas, tapas de frascos y botones). Cuando los niños los utilizan aprenden muchos conceptos y destrezas nuevas que incluyen:

- Seleccionar y clasificar objetos de acuerdo con sus propias categorías;
- Estimar la distancia, dirección, izquierda y derecha, arriba y abajo; y
- Expresar lo que estén pensando y haciendo.

Cuando los niños utilizan los juguetes de mesa en la clase, los estimulamos a hablar acerca de lo que hacen. Por ejemplo, podemos decirles:

- "Cuéntame sobre estos bloques que estás utilizando".
- "¿Cómo lograste que estos aros encajaran?".

También les hacemos preguntas a los niños que les ayudan a ampliar su pensamiento a medida que juegan con los juguetes de mesa. Por ejemplo:

- "Agrupaste todas las tapas según su color. ¿Crees poder agruparlas de alguna otra manera?".
- "Todas los palitos que escogiste son iguales. ¿Podrías decirme por qué lo son?".

Este tipo de preguntas y comentarios están diseñados para ayudarles a los niños a darse cuenta de lo que hacen y desarrollar sus destrezas de pensamiento.

Lo que se puede hacer en el hogar

Los cubos pequeños de colores, los de aproximadamente una pulgada cuadrada, le ofrecen a su hijo(a) múltiples oportunidades de construir patrones y diseños. Con ellos se pueden construir torres, corrales, etc., dependiendo de los intereses del niño. Además, dichos cubos, así como las cuentas, se pueden utilizar para hacer patrones de colores y tamaños: amarillo, azul y rojo, y luego se repite; grande, pequeño, mediano, y luego se repite.

Usted puede coleccionar una serie de objetos pequeños, como botones, conchas marinas, piedrecillas y tapas de frascos y ofrecerle al niño una bandeja para utilizarla en el suelo, si la superficie no está nivelada, o puede sugerirle que juegue en una mesa. Hágale sugerencias, tales como seleccionar todos los botones del mismo color o las cuentas del mismo tamaño. Estimule a su hijo(a) a comentarle acerca del diseño que lleve a cabo o por qué los objetos pertenecen al mismo grupo.

Jugar en el hogar con los juguetes de mesa, promueve el desarrollo infantil de diversas maneras, todas ellas importantes. Sin embargo, la mayor contribución que usted puede hacer al aprendizaje de su hijo(a), es interesarse por lo que el niño haga, tanto en el hogar como en la escuela. Le invitamos a que visite el salón de clases en cualquier momento. De esta forma, podrá darse cuenta por sí mismo(a), de cuánto está aprendiendo su hijo(a).

EL ARTE

I.	**Importancia del arte**	**163**
	Lo que no es arte	163
	Objetivos del aprendizaje infantil	164
II.	**Organización del entorno o ambiente de aprendizaje**	**165**
	Creación del espacio	165
	Selección de los materiales	166
	Organización y almacenamiento de los materiales	173
	Cómo secar y exhibir el trabajo artístico de los niños	178
	Evaluación de la eficacia del área	179
III.	**Observación y estimulación del aprendizaje infantil**	**180**
	Cómo utilizan los niños el área de arte	180
	Observación individualizada de los niños	182
	La interacción con los niños	183
IV.	**Ampliación e integración del aprendizaje infantil**	**185**
	Las actividades especiales	185
	Integración del arte con las demás áreas del currículo	196
V.	**Cómo compartir con los padres el juego artístico**	**197**
	La conducción de talleres o cursillos sobre el juego artístico	197
	La participación de los padres en la clase	197
	Carta a los padres sobre el juego artístico	199

I. Importancia del arte

La mayoría de los niños pequeños disfruta del arte. A ellos les fascina pintar papel, pegar cosas y amasar y golpear arcilla. El trabajar con materiales artísticos les ofrece a los niños la oportunidad de experimentar con el color, las formas, los diseños y las texturas. A medida que los pequeños participan en actividades artísticas desarrollan, a la vez, la conciencia y la apreciación de experiencias sensoriales gratas, lo que constituye el principio del desarrollo estético.

Al hacer uso de materiales como pintura, arcilla, marcadores y utensilios especializados, los niños logran expresar sus ideas y sentimientos individuales. A medida que observan sus propias creaciones y las de los demás, aprenden a valorar y a apreciar las diferencias. Para los niños, lo más importante es el proceso de creación, no realmente aquello que crean.

El trabajo artístico beneficia el desarrollo infantil en todos los aspectos. A medida que dibujan, pintan y hacen collages, experimentan con el color, las líneas, formas y tamaños. Al utilizar las pinturas, los diversos medios y la tiza, hacen elecciones, ponen a prueba sus ideas y llevan a cabo experimentos. Al mezclar los colores, aprenden acerca de la causa y el efecto. Y, mediante el ensayo y el error, aprenden, entre otras cosas, a lograr el equilibrio de un móvil, y a ensartar.

Por medio del arte, los niños expresan cómo se sienten, piensan y ven el mundo. El arte es un medio que les permite expresar lo que posiblemente no pueden decir con palabras. Además, hacer uso de una rica variedad de materiales artísticos cimienta la confianza y la noción de enorgullecimiento.

El arte también ofrece oportunidades de desarrollo físico. A medida que los niños rasgan papel para un collage o cortan con tijeras, refinan su motricidad fina. De manera similar, trazar líneas y figuras con marcadores y crayolas, contribuye a que desarrollen el control motriz fino necesario para la escritura.

El arte es un medio lúdico y satisfactorio para los pequeños que les permite desarrollar diversas destrezas, expresarse, apreciar la belleza y disfrutar -todo a la vez.

Lo que no es arte

Muchos maestros se preguntan si los libros para colorear, los patrones y las figuras recortadas son un método apropiado para estimular el juego artístico infantil. Nuestra posición, con base en el *Currículo Creativo*, es que este tipo de materiales no debe hacer parte de una clase de preescolar o kindergarten. Dichos materiales no le ofrecen posibilidades a la imaginación, la experimentación, la individualidad o el descubrimiento. No solamente inhiben la creatividad, sino que, pueden tener un efecto negativo en la autoestima de los niños que sean incapaces de seguir el modelo.

Muchos de estos materiales son frustrantes para los niños de tres, cuatro y cinco años que no tienen la destreza manual o la coordinación ojo-mano, necesaria para cortar por las líneas trazadas, para mantenerse dentro de las impuestas, o para reproducir un modelo hecho por un adulto. Más aún, cuando a los niños se les dan libros para colorear en lugar de papel para dibujar, ellos reciben un sutil pero poderoso mensaje: "No creemos que puedas hacer dibujos de tu propia creación".

Algunos maestros defienden el empleo de los libros para colorear o de las figuras previamente recortadas, argumentando que dichas actividades son buenas para el desarrollo motriz fino. Sin embargo, existen muchas maneras artísticas más apropiadas de desarrollar tales destrezas. Por

ejemplo, recortar los diseños propios, aprender a usar pegante, cinta adhesiva, una engrapadora o una perforadora. Quienes fomentamos el *Currículo Creativo*, proponemos que en lugar de pedirles a los niños colorear libros y hojas de práctica ("dittos"), los maestros lleven a cabo con ellos, actividades que les permitan ser creativos e individuales en su juego artístico.

Objetivos del aprendizaje infantil

Los maestros pueden seleccionar diversos objetivos importantes para los niños, los cuales se pueden alcanzar mediante el trabajo con ellos a medida que exploran y utilizan los materiales artísticos. Aunque la selección final de objetivos debe reflejar las edades e intereses de su grupo, usted podría considerar los propuestos a continuación:

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Expresar los sentimientos (escoger colores fuertes para expresar un buen ánimo).
- Aprender a canalizar la frustración y el enojo en formas socialmente aceptables (golpeando y amasando arcilla).
- Ser consciente de la individualidad (dibujando por ejemplo, una calabaza de diferente color y forma a la tradicional).
- Experimentar el sentirse orgulloso (construyendo un móvil que cuelgue en el salón de clase).
- Compartir y cooperar con otros (trabajando en equipo para hacer un mural).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Estimular la creatividad (combinando materiales y texturas en la producción de un collage).
- Desarrollar la comprensión de la relación causa-efecto (observando lo que sucede cuando a la pintura amarilla se le añade color azul).
- Nombrar las figuras y los objetos (pintando un círculo amarillo y llamándolo sol).
- Resolver problemas (descubriendo cómo lograr el equilibrio de un móvil).
- Desarrollar destrezas de planificación (determinando cuáles pinturas preparar antes de empezar a trabajar).

Objetivos del desarrollo físico

- Desarrollar la motricidad fina (coloreando con marcadores).
- Refinar la coordinación ojo-mano (vertiendo témpera en un tarro para pintura colocado en el caballete).
- Aprender direccionalidad (pintando un círculo con un trazo continuo del pincel).

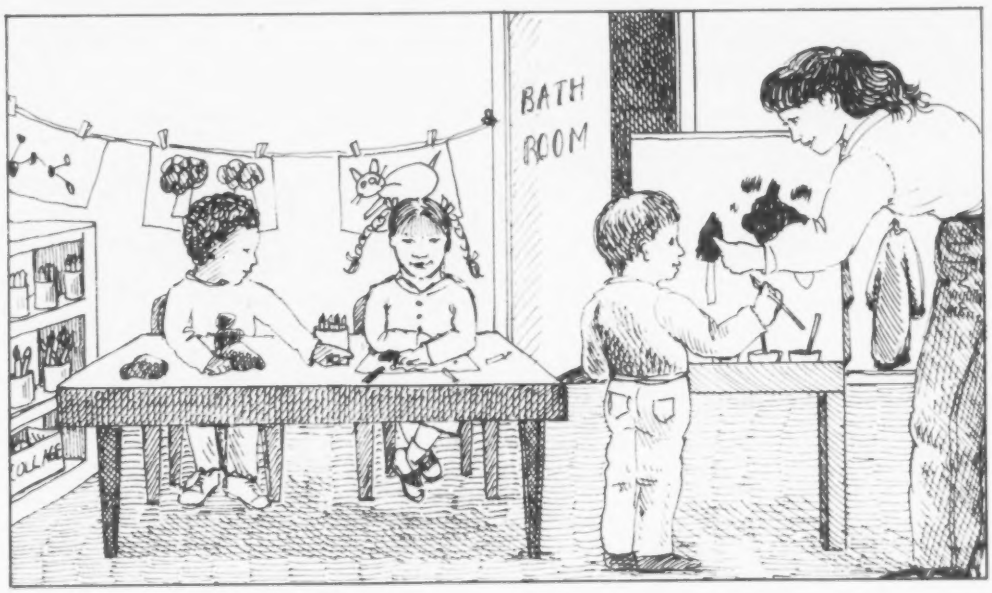
En su totalidad, esta serie de objetivos les pueden facilitar a los maestros la planificación de experiencias artísticas apropiadas. Proponer unos objetivos específicos, le permitirá seleccionar más fácilmente tanto las actividades como los medios artísticos que propicien que los niños amplíen e incrementen sus destrezas.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

Existe una relación directa entre la organización del área de arte y la eficacia de dicha área para fomentar el aprendizaje infantil. Si el área atrae a los niños, ellos querrán involucrarse con los materiales artísticos. Pero si el área es desordenada, agobiante o inaccesible, no es extraño que no deseen estar en ella. La creatividad de los pequeños florece en un ambiente tanto atractivo como organizado.

Creación del espacio

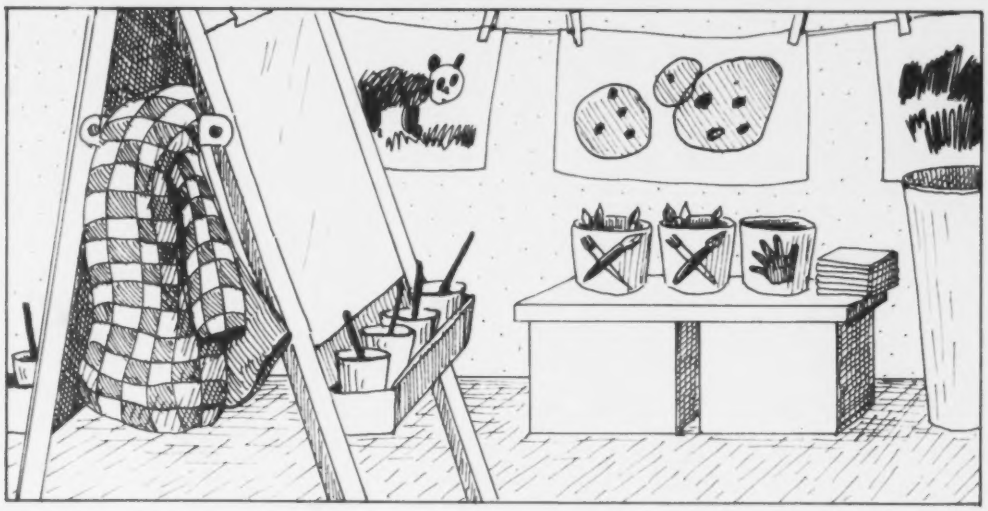
Cuando usted designe un área del salón de clases para el arte, deberá tener en cuenta varios factores físicos que ejercen una gran influencia en la eficacia de esta área.



Debe haber suficiente espacio para que los niños trabajen cómodamente. De ser posible, a los niños se les debe dar la opción de trabajar o bien sobre caballetes, sobre una mesa y, a veces, en el suelo.

El suministro de agua debe estar cerca. Dado que pintar, así como otras actividades artísticas requieren del agua, tanto para el uso como para la limpieza, es útil localizar el área de arte cerca al suministro de agua. Si esto no es posible, se deben llevar baldes de agua al área de arte con el fin de lavar los cepillos y lavarse las manos.

Los recursos empleados deben distribuirse de manera que no obstaculicen el tránsito. Este tipo de distribución promueve el trabajo independiente y reduce las posibilidades de que los niños choquen contra algún caballete y se caigan o accidentalmente se pinten.



Selección de los materiales

Los materiales artísticos pueden llegar a ser tan diversos como lo permitan tanto la creatividad como la capacidad económica. Antes de obtener materiales exóticos o desafiantes, los maestros deben, primero que todo, garantizar que el área de arte cuente con lo básico. Esto se refiere a:

- elementos sobre los cuales pintar (un caballete con papel),
- utensilios con los cuales pintar (pinceles, témpera, pintura digital),
- elementos sobre los cuales dibujar (varias clases de papel o pizarras/tableros pequeños),
- utensilios con los cuales pegar (goma/pegante),
- utensilios con los cuales dibujar (crayolas, marcadores, lápices, tiza),
- instrumentos para cortar (tijeras),
- materiales para moldear (arcilla, plastilina), y
- utensilios para limpiar (trapeadores, escobas, esponjas, toallas).

Los materiales artísticos básicos se dividen en tres categorías: para pintar, para dibujar y pegar y, para esculpir y moldear.

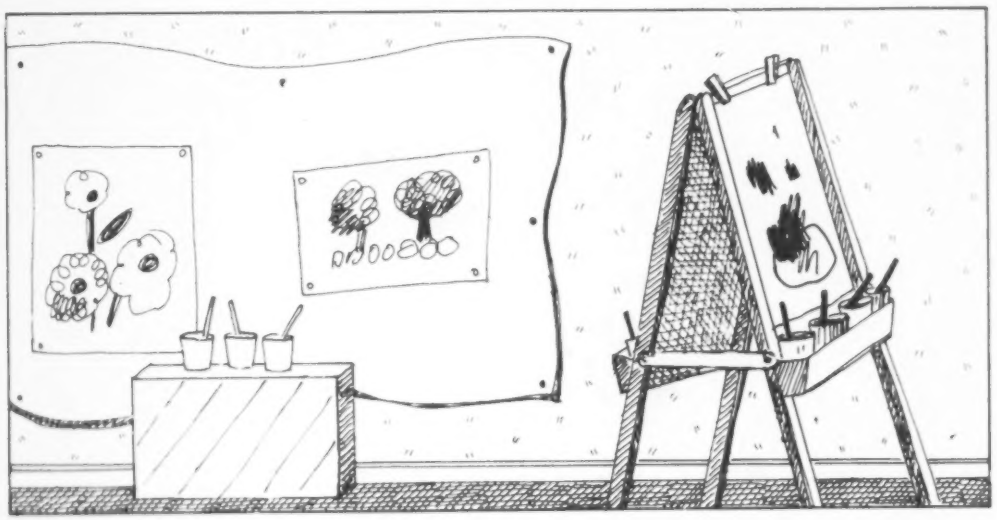
Materiales para pintar

Una actividad importante en todo salón de preescolar y kindergarten es pintar, lo cual implica el uso de caballetes y de diferentes clases de pinceles, pinturas y papel. También se requiere proteger la ropa de los niños con mandiles/delantales u "overoles". De ser posible los caballetes deben permanecer disponibles diariamente para los niños. Los pinceles, pintura, papel y "overoles" se pueden almacenar cerca de las mesas de arte. Cuando los materiales para pintar se encuentran al alcance de los niños ellos pueden hacerlo y además limpiar de manera independiente, sin la ayuda de los maestros. Aunque pintar sea una actividad esencialmente individual, los niños disfrutan hablar entre sí mientras pintan, y de observar las obras de los demás niños Por consiguiente, considere incluir al menos dos caballetes en el área de arte, con el fin de fomentar la socialización y reducir el tiempo que los niños tengan que esperar por un turno.

Los caballetes

Existen dos clases de caballetes igualmente útiles para una clase de preescolar. Los convencionales y los fijos a la pared. Los primeros tienen dos lados, de modo que dos niños pueden pintar a la vez. Deben ser resistentes, estar en buenas condiciones y poseer un sistema de altura ajustable. Ese tipo de caballetes puede ser comprado por el maestro, o construido por algún profesor o padre de familia con aptitudes de carpintero.

Cuando el espacio es un problema, **los caballetes ajustables a la pared** son una alternativa. Los comerciales se pueden fijar a la pared de manera permanente. Otra alternativa es cubrir la pared con tela, plástico o corcho y fijar papel a la altura de los niños para que puedan pintar.



Los pinceles y las brochas

Los mejores para utilizar en el área de pintar son aquellos que vienen reforzados con una banda de metal que impide que las cerdas se desprendan. Pueden conseguirse redondeados o planos. Los pinceles planos—de una pulgada—son recomendables para los niños de preescolar más pequeños. Los niños de preescolar y kindergarten un poco mayores pueden utilizar los pinceles redondeados. Ambas clases—con mangos de 5" y 6"—le facilitan a los niños su manejo. Los niños un poco mayores también podrían disfrutar del uso de pinceles para repostería o brochas corrientes.

La pintura

Existen varios tipos de pintura que pueden ofrecer diversos tipos de experiencias artísticas:

- témpera líquida previamente mezclada,
- témpera en polvo,
- pintura a base de agua,
- pintura digital.

La témpera líquida es de larga duración y produce colores fuertes, sin embargo es costosa. La témpera en polvo, menos costosa debe ser mezclada para obtener la consistencia adecuada. Si usted escoge la témpera en polvo añada unas cuantas gotas de alcohol o de aceite "wintergreen" para prevenir que la mezcla se corte. El uso de jabón "Ivory Snow"™ también mejora la consistencia de la témpera y facilita quitarla de la ropa.

Las pinturas a base de agua, que incluyen tintas litográficas y acuarelas, pueden utilizarse con facilidad en las mesas. Con ambos tipos de pintura es mejor utilizar los pinceles pequeños.

La pintura digital, se puede comprar o preparar. Dos recetas bastantes populares para la preparación casera son las siguientes:

Receta 1: Pintura digital de fácil preparación

3 tazas de maicena o almidón
1 cucharada de témpera en polvo (del color de su preferencia)

Mezclar todos los ingredientes.

Receta 2: Pintura digital brillante

1 taza maicena o almidón
1 taza de agua fría
3 tazas de agua hirviendo
1 taza cucharada de tempera en polvo (del color de su preferencia)

Mezcle la maicena o almidón con el agua fría hasta obtener una mezcla suave.
Añada el agua hirviendo, revuelva constantemente hasta que alcance una consistencia espesa y brillante.
Añada el jabón en polvo, la témpera y mezcle hasta obtener una mezcla suave.

Otra variación de esta clase de pintura con la cual podrían disfrutar los niños, es la crema de afeitar. Esta puede utilizarse, tal cual, o mezclada con colorantes para alimentos.

El papel

Para pintar con pintura digital es preferible utilizar el papel brillante, aunque éste puede ser muy costoso. Una alternativa es permitir que los niños pinten sobre una mesa. Lo cual les permite contar con mayor espacio para moverse y hace énfasis en la importancia de experimentar con la pintura y no en el producto final. Como alternativa puede hacerse uso de bandejas de cafetería o plástico (como cortinas de baño) para colocarlo sobre las mesas. Si los niños desean hacer una copia de sus trabajos con pintura digital, para hacerlo, puede utilizarse cualquier tipo de papel, colocarlo sobre el trabajo ya hecho y ejercer presión para obtener un duplicado invertido de la misma.

Para pintar con témpera o otra pintura a base de agua, usted puede utilizar diversos tipos de papel.

- papel de lija
- papel para envolver
- muestras de papel de pared
- pedazos de empaques de icopor ("styrofoam", para pintar sobre las mesas)
- papel manila
- papel periódico
- papel de colores ("construcción")
- papel periódico sin imprimir

El papel manila es de gran calidad pero es muy costoso. Por lo tanto, muchos maestros prefieren usar el papel periódico que es más barato. A los niños más pequeños que utilizan caballetes se les debe proveer papel de 24" x 36"; en cuanto a los niños mayorcitos, ellos trabajan más a gusto con el papel de 18" x 24". Para variar la experiencia con la pintura se pueden cortar pedazos de papel de pared y de otras clases de papel disponible, en diferentes formas y tamaños.

La ropa de protección

Los delantales/mandiles y/o los "overoles" pueden comprarse, pero usted podría aprovechar otros recursos más económicos. Por ejemplo, usar camisas de hombre a las cuales se les pueden cortar las mangas; estas ofrecen mayor protección si los niños las utilizan abotonadas atrás. Otra alternativa es convertir en delantal/mandil u "overol" una sábana vieja; hacerle un agujero en el centro, ajustado al tamaño de la cabeza del niño, para que pueda usarla como poncho.

Materiales para dibujar y pegar

Para dibujar y pegar, los niños necesitan materiales que puedan utilizar en forma independiente. Al preparar el área de arte, tenga en cuento lo siguiente:

- ***Marcadores*** a base de agua, para facilitar la limpieza. Debe adquirirse una variedad de colores, incluso los colores vibrantes de "neón".
- ***Crayolas*** que permitan colorear en forma pareja. Las crayolas gigantes, de fácil manipulación, son recomendables para los niños más pequeños. Los mayores trabajan sin problemas con las pequeñas.
- ***Tiza*** tanto blanca como de colores. De nuevo, se recomienda la tiza de tamaño grande para los más pequeños y tanto la gruesa como la delgada para los mayores.
- ***Pizarras o tablero***s negros, blancos o verdes. Los más pequeños disfrutan los tableros fijos o los que se pueden colocar sobre caballetes. Los mayores pueden hacer uso de los portátiles.

- ***Tijeras*** tanto para niños diestros como para zurdos. Sin embargo, para aquellos que estén aprendiendo a cortar, debe haber disponibles tijeras de seguridad.
- ***Papel*** de variados colores, tamaños y texturas. La mayoría de los maestros prefieren utilizar el papel periódico. Para pintar, también se puede utilizar papel para computadora (de 18" x 11"), el cual, en algunos casos puede obtenerse por donación. El cartón empleado en marcos (también de fácil obtención en marqueterías) ofrece una superficie de gran calidad para pintar. Una buena idea es recolectar tantos tipos de papel, como sea posible, y utilizar los recursos económicos del programa para comprar el papel que no se pueda recolectar (como el de colores y el periódico sin imprimir).
- ***Pegante blanco*** a base de agua y pegante escolar ("school paste"). Los pegantes "Epoxy", los instantáneos y los que requieren disolvente, son tóxicos y no deben utilizarse en una clase de preescolar o kindergarten.

Materiales para esculpir y moldear

Los niños se beneficiarán del acceso tanto a la arcilla como a la plastilina. Cada uno de estos recursos ofrece diferentes tipos de experiencias artísticas y pueden elaborarse en la clase.

Plastilina

Aunque la plastilina se puede comprar, la mayoría de maestros prefiere elaborarla con los niños. Esto no sólo ahorra dinero sino que les permite a los niños variar las texturas y los colores. Mediante la adición de diferentes cantidades de colores a la mezcla, se puede obtener plastilina similar a los colores de la piel.

A pesar de existir muchas maneras de preparar plastilina, a continuación se presentan tres que son recomendables:

Receta 1: Plastillina tradicional

3 tazas de harina
1-1/2 tazas de sal
1/4 de taza de aceite
1 taza de agua
1 cucharada de colorante para alimentos

Mezcle todos los ingredientes, amase la masa.
Almacene la plastilina en una bolsa plástica.

Receta 2: Plastilina de consistencia suave

2 tazas de harina
1 taza de sal
1 cucharada de crema tártara

Mezcle todos los ingredientes y póngalos al fuego en una sartén. Revuelva constantemente hasta que la plastilina se desprenda de los lados de la sartén y produzca grumos. Amase la masa y almacénela en una bolsa plástica en el refrigerador.

Nota: Si desea que la plastilina sea más "elástica", añada una cucharada adicional de crema tártara.

Receta 3: Plastilina que se endurece y puede pintarse

2 tazas de almidón
1 taza de bicarbonato
1 taza de agua con colorante para alimentos

Mezcle todos los ingredientes y póngalos al fuego.
Revuelva constantemente hasta que forme bola.
Amase la masa hasta que se enfríe (tendrá una textura atractiva y fuera de lo común).
Almacénela en una bolsa plástica en el refrigerador.

Arcilla

Existen dos clases de arcilla apropiadas para trabajar con los niños pequeños: la arcilla para modelar (suave) y la arcilla para hornear, la cual puede hornearse en un horno para cerámica o dejar que se endurezca por sí sola. La arcilla de modelar es útil en los casos en que los niños desean manipularla y producir bolas, serpientes y diversas clases de figuras. Los niños también disfrutan al usarla con rodillos, cuchillos de plástico o tablillas. Las obras producidas con la arcilla endurecida pueden pintarse y luego exhibirse.

De igual forma que la plastilina, la arcilla puede o bien comprarse o elaborarse. Con suerte se puede incluso obtener en estado natural. Es recomendable utilizar la arcilla elaborada ya que no es tóxica. A continuación, se presentan algunas recetas para elaborar arcilla casera:

Arcilla para modelar

1 taza de sal
1-1/2 taza de harina
1-1/2 taza de agua tibia
2 cucharadas de aceite
1 cucharada de colorante para alimentos

Mezcle todos los ingredientes.
Almacene la mezcla en un recipiente plástico hermético.

Arcilla de panadero

4 tazas de harina
1 taza de sal
1-1/2 tazas de agua tibia

Mezxle todos los ingredientes.
Almacene la mezcle en un recipiente plástico hermético.

Materiales artísticos suplementarios

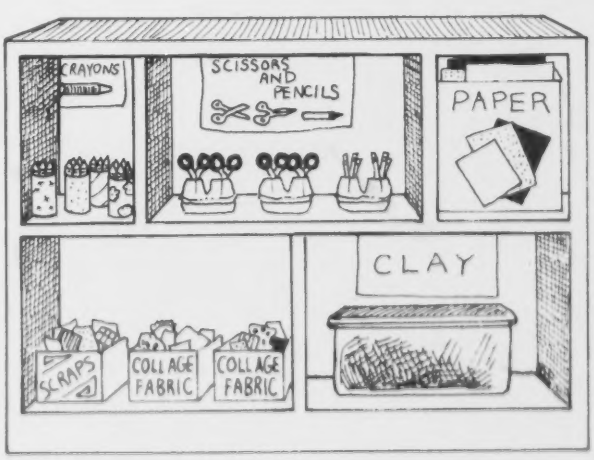
Una vez haya equipado su área de arte con los materiales básicos para pintar, dibujar y pegar, esculpir y moldear, usted podrá enriquecerla con todo aquello que su imaginación y sus recursos le permitan. La lista a continuación le ofrece algunas sugerencias.

Recursos artísticos suplementarios sugeridos

Elementos Naturales	**Tela de diversas clases (retazos de cualquier tamaño)**	**Elementos de cocina y lavandería**	**Misceláneas**
Bellotas	Acetato	Papel de aluminio	Tarjetas de presentación o de negocios (viejas o usadas)
Flores secas	Lienzo	Botellas de lejía	Tubos de cartón
Hierbas secas	Corduroy	Tapas de botellas	Partes de relojes
Madera arrojada por el mar	Algodón	Velas	Confeti
Plumas	Jean	Papel celofán	Recipientes de cualquier clase (de margarina o de alimentos para bebé)
Conos de pino	Fieltro	Tarros de café	Escarcha
Semillas	Piel o cuero (imitación)	Corchos	Ganchos para colgar ropa
Conchas marinas	Guantes (viejos)	Cajas de huevos	Perforadora
Piedras y guijarros	Sombreros (viejos)	Empaques de alimentos	Canicas
Elementos para coser	Encaje	Tarros de Jugo	Rodillos para pintar
Cuentas	Cuero	Envases de leche	Clips
Botones	Trapo	Bolsas de Papel	Deshollinador(artefacto para limpiar pipas)
Bolas de algodón	Medias (viejas)	Vasos de Papel	Cajas de zapatos
Ganchos	Toalla	Platos de papel	Sellos y almohadillas
Agujas plásticas grandes	**Materiales de construcción (pedazos de cualquier tamaño)**	Toallas de papel	Grabadora y ganchos
Macramé	Linóleo	Envoltura plástica transparente	Icopor ("styrofoam") o empaques de diversos materiales
Cintas	Trozos de metal	Palos de golosinas	Tablillas
Cordones de zapatos	Clavos	Esponjas de alambre/estropajo	Alambre
Broches	Baldosas	Pita, cuerda o soga	Cuentas de madera
Carretes	Triplex	Palillos de dientes	Clavijas de madera
Hilo	Malla de alambre		
Lana	Trozos de madera		

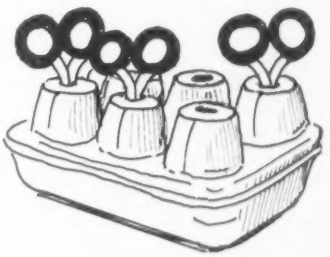
Organización y almacenamiento de los materiales

Cuando los anaqueles del área de arte están ordenados de manera atractiva los niños tienden a emplear los materiales y a regresarlos a su lugar. Para facilitar tanto el uso de dichos recursos como el proceso de limpieza, los materiales pueden ser almacenados y exhibidos juntos.



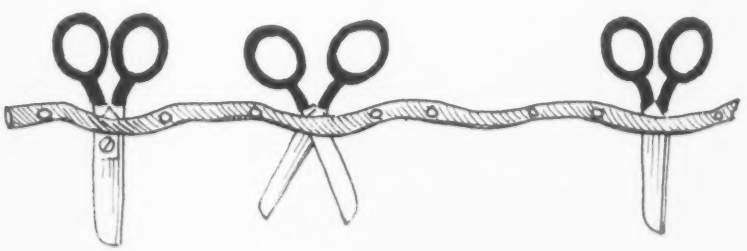
Con el fin de realzar aún más la importancia de la distribución de los materiales artísticos, el *Currículo Creativo* les ofrece a los maestros las siguientes sugerencias prácticas:

Para ***las tijeras*** o ***los lápices*** se puede hacer uso de cajas de cartón. Pegue los bordes con cinta adhesiva para que permanezcan cerradsa al cambiarlas de lugar.

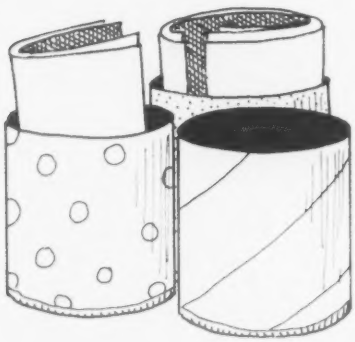


Un tarro de café vacío sirve como un buen recipiente para ***tijeras***. Invierta el tarro y perfore agujeros que permitan insertar las tijeras. Luego, pegue la tapa de plástico (que ahora hace las veces de base para que las puntas no queden expuestas).

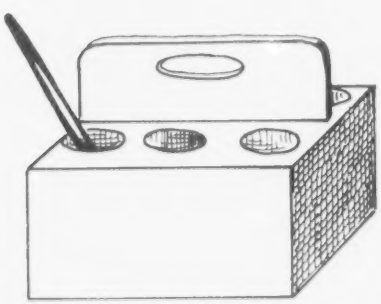
Otra manera de almacenar ***las tijeras*** es mediante un trozo de elástico clavado en la pared o en la parte trasera de un casillero.



Los recipientes de helado o los cilindros para periódicos son bastante útiles para almacenar ***papel***.



De igual manera, en los recipientes de helados o cilindros para periódicos, se pueden almacenar ***materiales para collage***. Pegar varios recipientes facilita el almacenamiento de los materiales pequeños. Si son muy pequeños, se puede tapar con cartón, la mitad del círculo abierto de los cilindros para evitar que se salgan.

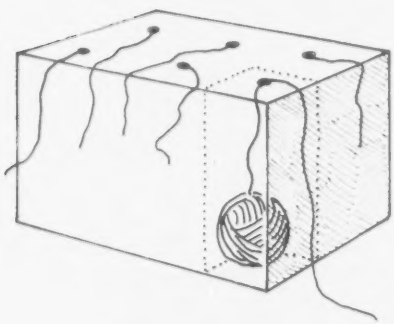


Haciendo uso de empaques de seis botellas se pueden construir ***portapinturas***. Coloque frascos de jugo de naranja limpios forrados con papel adhesivo en cada uno de los seis espacios y llene cada uno con pintura de color diferente. Los niños pueden cargar el portapinturas y un pincel. Esto es de especial utilidad cuando los caballetes no cuentan con una gaveta o cuando se hace uso de un caballete de pared.

La arcilla se debe conservar en recipientes herméticos, bien sea de plástico con tapa a presión, o de metal con tapa de plástico. Para este propósito sirven recipientes de margarina, de café o frascos de mostaza o mayonesa.

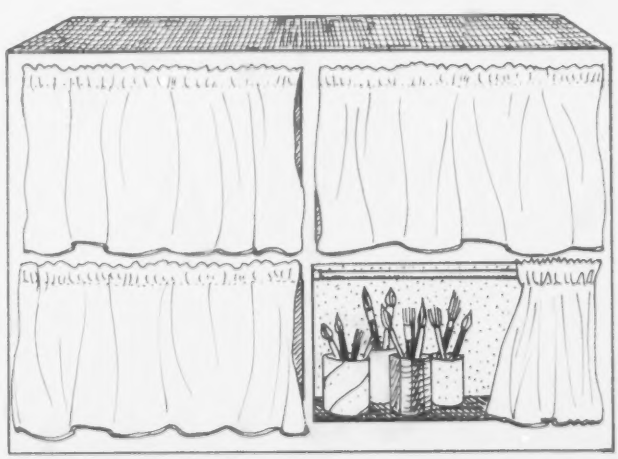
Los frascos de alimento para bebés constituyen excelentes recipientes para ***el pegante*** o ***la goma***. Es una buena idea disponer de suficientes frascos en el anaquel, para que cada niño pueda contar con sus propios recursos.

Los envases de jugo congelado son excelentes para almacenar ***crayolas***; mediante rótulos coloridos, los niños podrán saber a dónde va cada color.

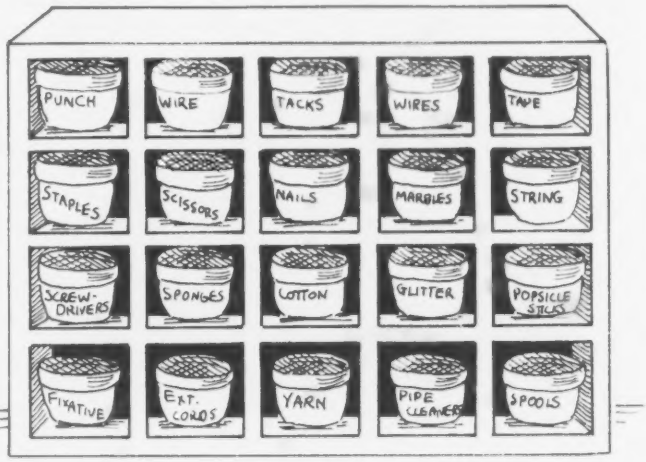


Mediante el uso de una caja de zapatos se puede hacer un dispensador de ***cuerda*** con divisiones. Estas áreas divididas constituyen un espacio conveniente para los ovillos y evitan que se enreden. Haga un agujero en la parte superior de la caja, sobre cada una de las divisiones y saque la cuerda a través del mismo.

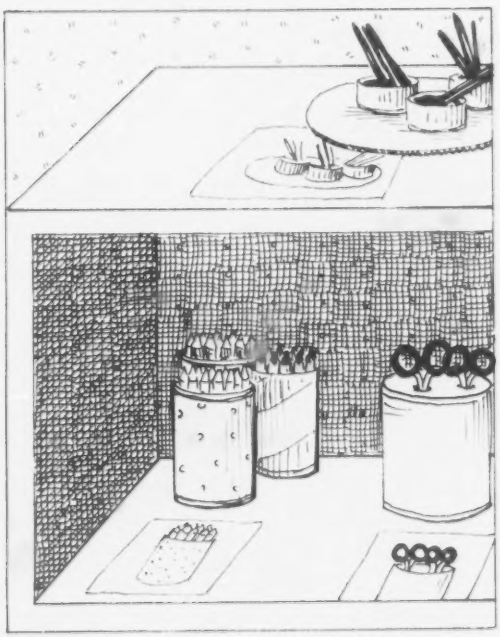
Los materiales suplementarios pueden ser almacenados en un armario o un anaquel alto hasta que sean necesarios. Con una cortina usted podrá mantenerlos fuera del alcance de los niños.



Para almacenar ***los materiales suplementarios*** también son útiles recipientes como cajas de zapatos, canastillas de frutas o cajas de cartón resistente. Cuando almacene diferentes tipos de materiales, tenga en cuenta la distribución de la ilustración, que resulta bastante eficaz.

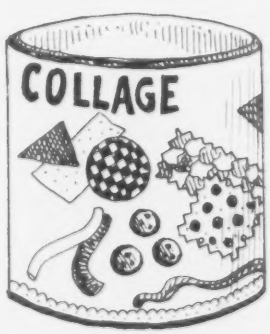


El empleo de rótulos

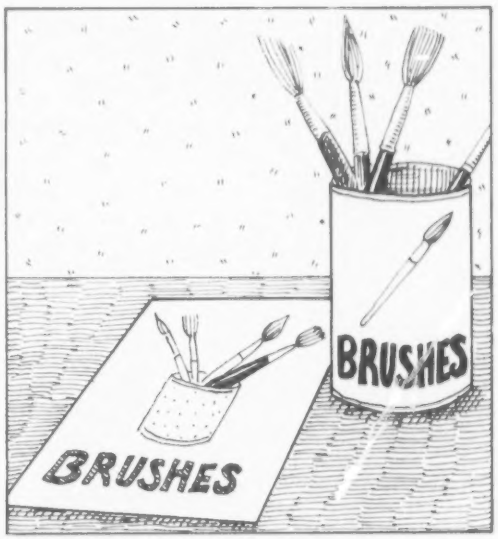


La eficacia del almacenamiento y la organización, se incrementa al hacer uso de rótulos para marcar los materiales. Los anaqueles con rótulos les permiten a los niños saber adónde encontrar los materiales y adónde regresarlos.

Los rótulos ilustrados se colocan directamente sobre la superficie de los anaqueles en que se almacenen los materiales. Los rótulos de los recipientes deben pegarse en su parte exterior.



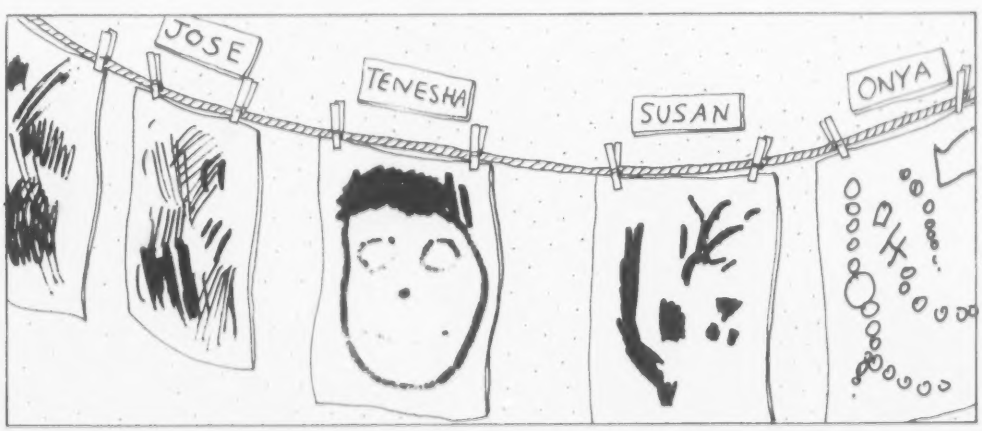
Para los niños de preescolar más pequeños se recomienda hacer uso—únicamente—de las siluetas. Los mayores y los de kindergarten podrán desear ver el nombre del objeto escrito debajo de la ilustración, pues facilita la identificación.



Cómo secar y exhibir el trabajo artístico de los niños

Encontrar suficiente espacio para poner a secar el trabajo artístico de los niños puede ser todo un desafío. La mayoría de salones tiene un espacio bastante limitado para colgar las pinturas o extender los collages, pero es importante tener en cuenta que la forma en que usted trate el arte infantil una vez finalizado, les comunicará a los niños cuánto valora sus esfuerzos.

Una idea es colgar las pinturas con ganchos sobre una cuerda lo suficientemente alta para que no interfiera con otras actividades, pero lo suficientemente baja como para que los niños puedan ver sus creaciones a medida que se secan. Si la cuerda está pegada a una pared, a cada niño se le puede asignar un espacio específico. Para los niños más pequeños una forma de delimitar su espacio es mediante una fotografía. Los niños un poco mayores pueden hacer uso de fotografías o escribir sus nombres en rótulos de cartón. El trabajo terminado puede colgarse en la cuerda debajo del espacio correspondiente a cada niño. Esta distribución les permite a los niños "ojear" su trabajo durante el día y saber donde encontrarlo cuando sea hora de irse a casa.



Otra idea es usar una armazón para tender ropa, con espacio para suficientes pinturas. En ella se pueden colgar las pinturas o los collages con ganchos hasta que sequen. La ventaja es que los niños pueden hacer uso de dicha armazón en forma más independiente.

Las obras de arte que no puedan colgarse, como la arcilla horneada y pintada, o las obras a base de icopor y con pegante o con pintura, también requieren de sitios para secarse. Una vez que todo el espacio de los anaqueles haya sido utilizado, sería posible colocarlos sobre periódico en el suelo en un pasillo, o sobre otros muebles.

La selección de obras de arte para exhibición

Otro gran desafío es seleccionar cuáles piezas creativas exhibir. La mayoría de maestros desea darle laoportunidad a todos los niños de la clase de ver sus obras en la pared. Sin embargo, con gran frecuencia, los maestros asumen la responsabilidad de decidir qué pinturas exponer. Una mejor alternativa es pedirle a los niños que hagan la elección. Darles la oportunidad de decidir cuál pintura desean exhibir, les transmite el sentido de respeto a sus decisiones. Mas aún, las opiniones de los niños pueden ser totalmente diferentes de las del maestro.

Evaluación de la eficacia del área

Debido a la variedad de actividades que tiene lugar diariamente en el área de arte es muy dada a desorganizarse fácilmente. Sin embarg,o de una manera informal usted puede observar diariamente el área y determinar su eficacia como espacio de aprendizaje. Entre lo que usted podría desear verificar está que los recursos estén bien organizados y accesibles pero también que haya suficiente espacio para los niños pintar sobre caballetes, sobre las mesas o en el piso. Con base en sus observaciones usted puede decidir redistribuir el área para darle mayor espacio a los niños, o agregar materiales y recursos nuevos.

A continuación se presentan algunos interrogantes que usted podría tratar de responder a medida que observe el área:

- Los niños, ¿utilizan diariamente el área de arte? ¿Los recursos están al alcance?
- ¿Tanto los niños como las niñas participan en las actividades artísticas? ¿Qué recursos fomentarían más esta clase de juego?
- Los niños, ¿tienden a escoger los mismos materiales día tras día?¿Necesitan ayuda para utilizar otros materiales?
- Por lo general los niños, ¿se involucran en forma independiente en actividades artísticas como dibujar, pintar o esculpir?, Los los materiales, ¿son agobiantes o demasiado avanzados para los niños?
- ¿Ocurren regueros con frecuencia? Los niños, ¿tienen suficiente espacio para jugar?
- Los niños, ¿toman la iniciativa de limpiar? Los anaquels y recipientes, ¿están suficientemente marcados, de manera que les permitan a los niños reconocer el sitio que corresponde a cada cosa?

Al planificar y mantener un entorno apropiado para el arte, en el cual los niños puedan pintar, hacer collages y jugar con arcilla y otros materiales artísticos, usted propicia que tengan experiencias artísticas creativas.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Las experiencias previas de los niños con los recursos artísticos, así como las actitudes de los maestros y padres con respecto al arte, o el número de niños que puede hacer uso del área cómodamente en un momento dado, afectan la participación en las actividades artísticas. Es posible que lo más importante, sea permitirle a los niños seleccionar y utilizar los recursos artísticos de acuerdo con sus propios deseos. Si el maestro realiza el trabajo por el niño, a éste no le queda otra alternativa que observar a su maestro trabajar. Asimismo, los materiales demasiado sencillos no logran desafiar la creatividad infantil. Unicamente cuando dichos materiales son apropiados para el nivel de desarrollo del niño, tendrá lugar un aprendizaje significativo.

Para verificar que el nivel de desarrollo de las actividades artísticas sea adecuado, es importante establecer el nivel de desarrollo en que se encuentran los niños. Para hacerlo usted necesita saber cómo crecen y se desarrollan ellos en el área de arte.

Cómo utilizan los niños el área de arte

Tal como ocurre en todas las áreas del desarrollo, las destrezas de los niños al utilizar los materiales artísticos atraviesan etapas predecibles. Los niños avanzan a través de estas etapas y reflejan su propio ritmo de crecimiento.

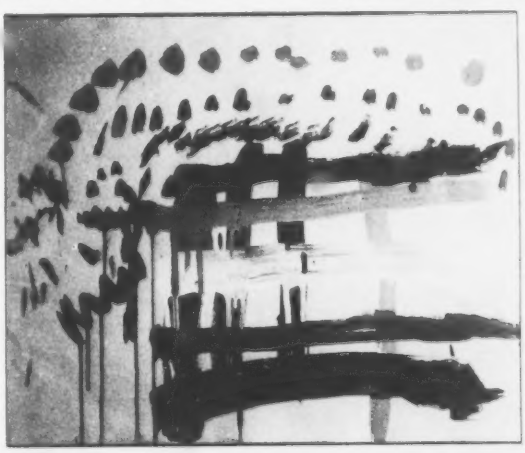
Dibujar y pintar

Al dibujar y pintar, los niños atraviesan cuatro etapas específicas a medida que aprenden a sostener y a manipular crayolas, lápices, marcadores o pinceles, y a utilizarlos para realizar alguna creación artística. Las cuatro etapas son:

1. garabateo desordenado.
2. garabateo controlado.
3. nombrar un dibujo que no había sido planeado.
4. dibujo o pintura representativa.

Garabateo desordenado

Los niños más pequeños manifiestan sus primeros gestos artísticos al mover sus manos y "escribir" en el aire. Aproximadamente al año y medio, comienzan a asir crayolas lápices o



pinceles y a usarlos. Ellos atraviesan un largo período de experimentación y desarrollo de la motricidad, mientras aprenden a sostener las crayolas y pinceles, y a hacer marcas sobre el papel. Luego, por lo regular en forma repentina, comienzan a experimentar con los diferentes colores, líneas y direcciones. Los niños en sus primeros experimentos efectúan amplios movimientos y líneas de diversas longitudes.

Garabateo controlado

Gradualmente, los niños comienzan a hacerse más diestros respecto a sus primeros garabateos desordenados. Mediante el dibujar y pintar continuo, comienzan a hacer patrones, a repetirlos y a identificar diseños en sus garabatos.

Nombrar un dibujo que no había sido planeado

Una vez que los niños aprenden a controlar las crayolas o pinceles comienzan a percibir la realidad en su trabajo. Ellos nombran lo que han hecho, y lo que los adultos perciben como garabatos, se convierten entonces en una casa o persona, para el pequeño de preescolar. Los niños en esta etapa no siempre planean con anterioridad sus dibujos. Por lo general, ellos comienzan a dibujar o pintar y lo que resulta en el papel los hace pensar en algo más.

El arte representativo

A medida que los niños de preescolar y kindergarten adquieren experiencia, gradualmente comienzan a planear sus dibujos y pinturas. Aproximadamente a la edad de cinco años, la mayoría de los niños producen arte representativo, aunque algunos alcanzan este nivel más temprano que otros.

Niveles de desarrollo en el empleo de otros materiales artísticos

En la utilización de otros medios artísticos como la arcilla, el collage y el telar, el desarrollo infantil también ocurre en forma gradual. Aunque los niveles de desarrollo que atraviesan los niños al trabajar con otros medios no estén tan claramente definidos como en la pintura y el dibujo, la utilización de estos materiales se desenvuelve en forma gradual y por etapas. Los niños avanzan de un nivel de *exploración* (juego funcional) a uno de *experimentación* (juego constructivo).

Inicialmente los niños se familiarizan con el medio: ¿Cómo se siente la arcilla? ¿Cómo se arma el telar? ¿Qué hace que los elementos de un collage permanezcan unidos? Los niños disfrutan al emplear todos sus sentidos, para aprender acerca de un medio particular, antes de utilizarlo con un objetivo específico. Gradualmente, a medida que se familiarizan con el nuevo medio, experimentan con él. Ellos enrollan plastilina para hacer gusanos, cuelgan ganchos en un telar (que no conducirán necesariamente a un exitoso trabajo) y pegan fotografías sobre cartón para observar cómo se ven adheridas a una superficie.

Con la práctica y la experiencia continua, estos experimentos comienzan a perseguir propósitos espontáneos y a ser realizados con mayor destreza. Eventualmente, los niños comienzan a convertir la arcilla en dinosaurios, a hace nudos en telar y a hacer collages para representar un paseo de la clase al zoológico. Sus destrezas—en progreso continuo—les permiten a los niños ser mas creativos.

Observación individualizada de los niños

Saber cómo se desarrollan los niños en su juego artístico le ofrece a usted un marco de referencia para identificar el nivel de desarrollo de cada uno de ellos. Al observar a cada niño, usted puede diseñar enfoques que les ayuden a los niños a desarrollarse e incrementar sus destrezas.

A medida que observe a cada niño, piense acerca de los objetivos que haya propuesto para su aprendizaje. Luego responda a los siguientes interrogantes:

- ¿Cómo sostiene el niño las crayolas o pinceles? Los materiales, ¿son demasiado pequeños para que el niño los maneje con facilidad? ¿Es necesario cambiar o modificar los materiales?
- El niño, ¿prefiere rasgar papel a utilizar las tijeras? El niño, ¿está listo—en términos del desarrollo—para utilizar las tijeras? ¿Qué clase de actividades puedo planificar para fortalecer las destrezas motrices?
- Las pinturas del niño, ¿se encuentran en el mismo nivel de sofisticación que los dibujos con crayolas? El niño, ¿necesita más estímulo para practicar la pintura? ¿explora la plastilina o trata de hacer algo con ella?
- El niño, ¿se encuentra aún en los niveles iniciales del juego? ¿Cómo puedo hacer que el juego con plastilina sea más interesante?
- El niño, ¿continúa trabajando con un medio artístico particular hasta quedar satisfecho con la obra, o salta de actividad en actividad? ¿Se encuentra saturado por la cantidad de recursos disponibles? ¿Cómo puedo trabajar para cautivar el interés de los niños por el juego artístico?
- ¿Tiene el niño la capacidad de hablar acerca de su obra? ¿Qué preguntas podría formularle para estimular la reflexión respecto a la obra y al proceso creativo?

La interacción con los niños

Una de las mejores maneras de mostrarle a los niños que usted valora su trabajo, es dedicarle suficiente tiempo a hablar con ellos en el área de arte. Al hablar con los niños y formularles preguntas usted puede utilizar el arte como medio para fortalecer el desarrollo del vocabulario (aprendiendo palabras tales como textura, pastel, collage); el desarrollo conceptual (forma, figura, colores; grueso vs. delgado); y la capacidad de resolver problemas (aprendiendo acerca de lo que sucede si…; lo que ocurre primero en un proceso; lo que se necesita, etc.). Así como para desarrollar la apreciación estética y la creatividad.

Dado que gran parte del arte infantil es experimental—como cuando ellos observan el resultado de mezclar colores, o cómo el agua afecta la arcilla—sus palabras pueden contribuir a que los niños reflexionen y piensen acerca de lo que están haciendo y descubriendo.

Fortalecer el aprendizaje infantil requiere ciertas destrezas. Cuando se les presenta algunas pinturas de líneas y garabatos a los adultos, ellos pueden decir: "¡Qué bello" o "¿Qué es este dibujo?". Sin embargo, a los niños les beneficia más formularles preguntas como las siguientes: "¿Puedes contarme algo de tu dibujo? ¿Qué te gustó más de hacerlo?". Este tipo de preguntas estimula a los niños a hablar acerca de sus obras sin sentirse juzgados o presionados a describir algo específico.

Cuando usted les hace comentarios o preguntas a los niños acerca de su trabajo con los materiales artísticos, usted les transmite los siguientes mensajes:

- Me doy cuenta de lo que haces.
- Estoy interesado en tus esfuerzos y por lo tanto en ti.
- Voy a ayudarte a observar tu trabajo detenidamente.
- Puedo ver que te sientes más confiado.

En resumen, al hablar con los niños acerca de su trabajo artístico, los maestros deben evitar lo siguiente:

- Usar palabras generales como "bello", "grandioso" o "adorable".
- Decirles a los niños lo que usted cree que representa su obra.
- Preguntarles a los niños "¿Qué es?".

Cuando usted hable con los niños involucrados en actividades artísticas puede hacer lo siguiente con el fin de apoyar sus esfuerzos:

- ***Describa lo que usted ve***: "Veo que hoy utilizaste todos los colores", "fuiste muy cuidadoso con los materiales que utilizaste en tu collage y con el lugar donde los colocaste".
- ***Hable acerca de las acciones de los niños:*** "¡Realmente estás amasando esa plastilina!", "Hiciste líneas que suben y bajan y otras que van y vienen en la hoja".
- **Pregúnteles a los niños acerca del proceso**: "¿Cómo lograste ese nuevo color?, ¿Qué fue lo que más te gustó? "¿Tu mano dio vueltas y vueltas para hacer esos círculos?".
- ***Haga preguntas abiertas que estimulen a los niños a pensar y responder***: "¿De qué maneras podríamos llenar este papel?, ¿Qué sucedería si mezclaras estos dos colores?, ¿En qué se diferencia este collage del primero que hiciste?, ¿De qué maneras podemos hacer que esto se pegue?".
- ***Utilice las palabras para apoyar y estimular los esfuerzos de los pequeños***: "Hiciste muchas pinturas hoy. ¿Cuál crees que deberíamos pegar en la pared? Jugaste con plastilina toda la mañana y pensaste en muchas formas de usarla".

En algunos casos los niños parecen estancarse o no poder inspirarse en el área de arte. Mediante la observación y análisis del problema, usted podrá responder adecuadamente. A continuación se presentan algunas ideas para restablecer la confianza de un niño que enfrenta este problema:

Cuando el niño ...	Trate de decirle...
Necesite ser estimulado	"¿Qué crees que podrías hacer con estos retazos?".
Se sienta reacio a participar	"Puedes ponerte un delantal/mandil u "overol" si te preocupa pintar tu camisa nueva".
Finalice una actividad abruptamente	"¿Hay algo más que quisieras agregarle a tu collage?".
Se sienta inseguro acerca del siguiente paso	"Aquí tienes una tiza de colores, ¿qué crees que pasará, si la sumergimos en maicena?".
Desee que usted le dibuje un gato	"Veamos qué tienes en mente, ¿cuál es la parte más grande del cuerpo del gato? ¿podrías dibujarla?".

En cada uno de los ejemplos el maestro ha tratado de restablecer la confianza del niño. Esta clase de interacción es muy importante para ayudar a los niños a desarrollar su confianza y autoestima.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Aunque los materiales artísticos básicos siempre estén disponibles para los niños, los maestros podrán enriquecer el área de arte mrdiante enfoques y materiales nuevos. Al proveerles suficiente orientación que los capacite a explorar por su propia cuenta, los maestros estimulan a los niños a alcanzar nuevos niveles en su capacidad de resolver problemas y ser creativos.

Las actividades especiales

Existe una variedad de libros que usted podría adquirir que ofrecen ideas para realizar proyectos artísticos. Tenga presente que las experiencias artísticas de los niños pequeños no son "proyectos lindos", sino aventuras de exploración y autoexpresión lúdicas o placenteras. Las actividades aquí sugeridas se centran en la experiencia artística misma más que en la producción de algo que los adultos puedan admirar.

La exploración de los materiales para pintar

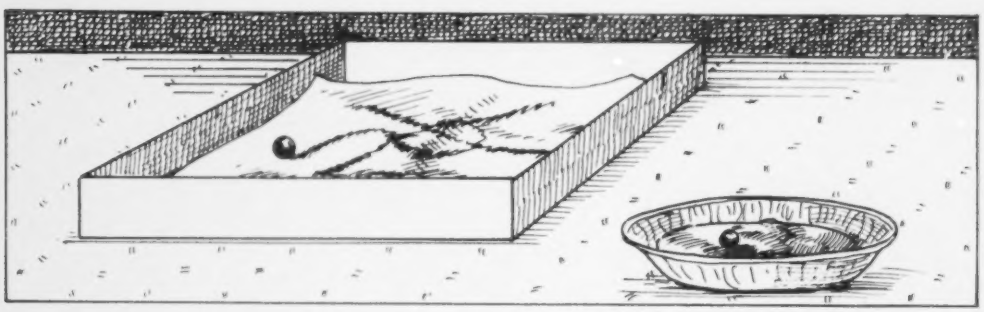
Al combinar diferentes tipos de pinturas, papeles y utensilios, los maestros pueden propiciar nuevas experiencias.

- ***Exploración de la textura***. Mantenga papel, témpera y pinceles. Distribuya los siguientes elememtos en recipientes separados: arena en polvo, arena, sal y témpera en polvo. Permita que los niños experimenten con lo que estas sustancias le producen a la pintura y al papel. Pueden añadirle con anterioridad a la pintura alguna de éstas sustancias, esparcirlas sobre el papel y pintarlas, o esparcirlas después de pintar. Al referirse a estos experimentos estimule a los niños a hablar sobre lo "que sucedió cuando . . .".
- ***Exploración del color***. Provea pintura de colores primarios, (ya sea pintura digital o témpera). Mientras los niños pintan añada una medida de pintura blanca. Observe las reacciones de los niños a medida que mezclan el blanco con los otros colores para obtener colores pastel. Estimúlelos a mezclar otros colores para ver qué sucede.
- ***Empleo de diferentes utensilios***. Permita que los niños experimenten con los siguientes elementos:

  rodillos
  batidora de mano
  sorbetes
  canicas
  botellas de plástico flexibles con dispensador
  esponjas cortadas en diferentes figuras o formas
  vegetales (papas) cortados en figuras para hacer sellos
  corchos
  tiras de cuero
  cuerda

Para hacer uso de estos materiales, los niños necesitan un recipiente plano y ancho. Por ejemplo, a un plato hondo de aluminio se le pueden colocar en las orillas, toallas de papel humedecidas y verter en él un poco de pintura. Entonces los niños podrán sumergir en la pintura el rodillo, la cuerda o la tira de cuero y moverla sobre el papel. Para estampar, los niños pueden sumergir la esponja o sello en la pintura y luego presionarlos sobre el papel.

Para obtener "impresiones de canicas" coloque una hoja de papel limpio en una caja plana poca profunda. El niño podrá entonces impregnar la canica con la pintura del plato, colocarla luego en la caja y, finalmente, mover la caja para que la canica ruede libremente. Se pueden utilizar varios colores sobre la misma hoja. Esta experiencias benefician la coordinación ojo-mano, a la vez que brindan la posibilidad de experimentar con las líneas y el movimiento.



Los niños también pueden "pintar" con un sorbete al chorrear pintura sobre el papel con un pincel y luego soplar alrededor de ella para formar un patrón. Para esta actividad el papel que mejor funciona es el brillante.

Las impresiones de partes del cuerpo

Para presentar esta actividad usted podría leer *The Snowy Day* de Ezra Jack Keats. Después de leer sobre cómo hacer "ángeles" en la nieve, y si el clima lo permite, los niños podrán intentar hacerlos. Otra alternativa si el clima es cálido, es que los niños pueden mojar sus pies descalzos y hacer impresiones sobre la acera.

Para hacer impresiones de las manos se necesita:

- una superficie de trabajo que se pueda lavar,
- pintura digital de uno, dos o tres colores,
- un pliego grande de papel de un solo color pegado a la pared (aprox. 2' x 3') y,
- un balde de agua tibia cercano para lavarse las manos.

Haga que los niños coloquen un poco de pintura sobre la mesa o la superficie. Pídales que la esparzan y pregúnteles cómo se siente, a qué huele y así sucesivamente. Luego invite a los niños a imprimir o estampar sus manos sobre el papel en la pared.

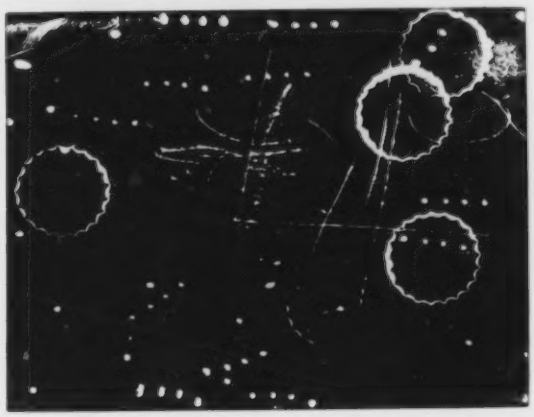
Para ampliar la experiencia usted podría solicitarle a los niños hacer lo siguiente:

- Hablar sobre cómo cooperaron todos para elaborar el mural.
- Comentar cómo cada impresión es diferente. Como a los niños les gustan sus propias impresiones, los maestros pueden identificarlas o marcarlas, o bien con nombres o con fotografías.
- Colocar su mano sobre la impresión de alguien más (para enseñar los conceptos de mayor o más grande que ...).
- Resaltar las dirección de algunas impresiones, por ejemplo: hacia arriba, hacia abajo o de un lado a otro (para enseñar direccionalidad).
- Señalar con sus manos en la dirección de las diferentes impresiones (para enseñar direccionalidad y fortalecer el control motriz).
- Notar cuantas manos hay de cada color. (¿Hay más manos rojas que azules?).

Los grabados al aguafuerte

Otra actividad de impresión grata y fácil, es raspar o rayar algún dibujo sobre una superficie para luego obtener una impresión del mismo. Entre los materiales necesarios están:

- bandejas de icopor o tecnopor ("styrofoam") para alimentos.
- instrumentos para raspar o rayar, como clavos, tenedores, un bolígrafo viejo, (busque instrumentos suficientemente resistentes y agudos para poder hacer los trabajos, pero no tanto como para que los niños corran riesgo al usarlos).
- pintura y un rodillo pequeño.
- papel del mismo tamaño de las bandejas de icopor.



Dele una bandeja a cada niño. Permita que los niños corten, raspen o rayen un diseño en la parte externa de la bandeja. Haga que pasen el rodillo con pintura sobre el diseño para "pintarlo", luego coloque el papel sobre el diseño, presione y remuévalo para observar el estampado.

Ampliación de las experiencias con las texturas

Además de las experiencias diarias que tienen los niños con las texturas al usar la arcilla y la plastilina, usted podría considerar presentarles a los niños las maravillosas sensaciones de la maicena o almidón de maíz mezclado con agua. Estos dos ingredientes se mezclan de maneras insospechadas y sorpresivas para los niños. Los siguientes son los tres pasos involucrados en el proceso:

1. Deles a los niños tres tazas de maicena o almidón de maíz en polvo para jugar. Pídales describir lo que sientan.
2. Gradualmente añada dos tazas de agua tibia. Haga que los niños revuelvan la mezcla utilizando sus manos.
3. Continúe haciendo que los niños manipulen la mezcla. La sustancia se volverá grumosa y luego parecerá satín suave. Pídale a los niños que describan lo que sienten a lo largo del proceso.

A la mayoría de los niños les intriga esta actividad, pues los ingredientes se combinan formando un sólido inestable que ofrece resistencia cuando se le golpea y, sin embargo, al ser tocado suavemente con el dedo, éste se hunde en la mezcla. Si la sustancia se deja un tiempo sobre una superficie, se endurece, mientras que acunada en la mano se hace mas líquida. Las contradicciones existentes entre la apariencia del material y la sensación que produce al tacto brindan una lección tanto en ciencia como en arte.

La ampliación del arte por medio de los collages y montajes

"Collage" se refiere a pegar toda clase de cosas sobre una superficie plana, mientras que un "montaje" es una obra de arte tridimensional hecha al combinar varios objetos.

Los montajes y collages son oportunidades maravillosas de expresión creativa. Cuando a los niños se les ofrece una variedad de materiales, cada niño crea algo original. Las nuevas creaciones se pueden lograr al añadir materiales como retazos, cinta, trozos de madera, icopor o plumas.

Cuando a los niños se les presentan los collages y montajes por primera vez, ellos necesitan tiempo para experimentar con los materiales, explorar las diferentes texturas y poner a prueba formas de adherir un material a otro. Trate de presentar papel, una serie de materiales y algo con qué adherirlos, como goma o pegante en barra. Los niños descubrirán rápidamente que ciertos pegantes funcionan cuando se trata de pegar papeles, en tanto que otros son necesarios para pegar trozos de madera o de fieltro sobre cartón.

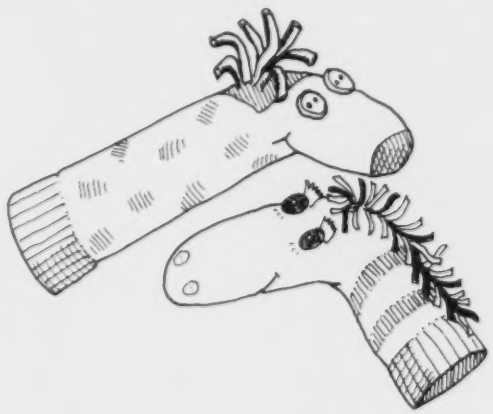
La goma se puede diluir (50% de agua y 50% de goma), para producir una clase de maicena. Esta mezcla resulta útil para los collages con tela, lana o cuerda. Los niños pueden sumergir la tela en la mezcla, colocarla sobre la superficie de un cartón y dejarla secar.

Para hacer collages, se puede emplear una variedad de papeles que incluyen el cartón, el papel corrugado, el papel de colores y la cartulina. El periódico no se recomienda por ser demasiado delgado. Y, el papel para computadora se puede utilizar, si los niños sólo pegan pedazos de papel.

Después de que los niños hayan tenido varias experiencias con este proceso, pueden utilizar las tijeras para cortar papel o materiales delgados, tales como muestras de papel de pared o cinta del tamaño y forma que prefieran.

La elaboración de títeres

La confección de títeres además de ser una actividad lúdica y placentera, es de gran utilidad para el desarrollo del conocimiento del cuerpo, los conceptos lingüísticos y las relaciones espaciales. Los títeres conducen al imaginativo juego dramático de manera natural. Aún los niños que no hablan mucho, con frecuencia se tornan más verbales cuando hablan a través de sus títeres. Existen muchas formas de hacerlos. Tres de las clases más populares son los títeres de collages de medias, periódico o papel maché.



Como su nombre lo indica, ***un títere de media o calcetín*** es hecho con medias y un collage de diversos retazos, tijeras y pegante. Para elaborarlos coloque los materiales para el collage en un grupo y las medias en otro. Invite a los niños a escoger una media y luego a cortar y a pegarle rasgos faciales.

Los pequeños de tres, e incluso de cuatro años, probablemente no sean capaces de cortar figuras que parezcan ojos, o de pegarlos en el lugar apropiado. Sus títeres serán el equivalente tridimensional de sus garabatos desordenados. Sin embargo, ellos ciertamente disfrutarán haciéndolos "hablar". El maestro puede utilizar esta clase de experiencias, como una oportunidad para formularles preguntas como las siguientes: "Las personas, ¿cuántos ojos tenemos?" y "¿dónde están nuestros ojos?".

Se pueden añadir hebras o cuerdas para simular cabello y retazos de tela para hacer la ropa, creando así, títeres con cuerpo y rostro. Esta es la oportunidad de presentar diferentes texturas como sedas, terciopelo y diferentes patrones y diseños. Y, para lograr individualidad de rasgos pueden pegarse botones. Los títeres hechos con medias o calcetines pueden, por lo tanto, ser animales o personas. Uno de los preferidos es el dragón, el cual lleva en la parte superior un par de ojos y al frente una lengua.

Los títeres de periódico pueden hacerse usando obviamente, periódico, bandas o ligas de caucho resistente, crayolas, lápices, botones, tela y broches. Su creación es un proceso de cuatro pasos:

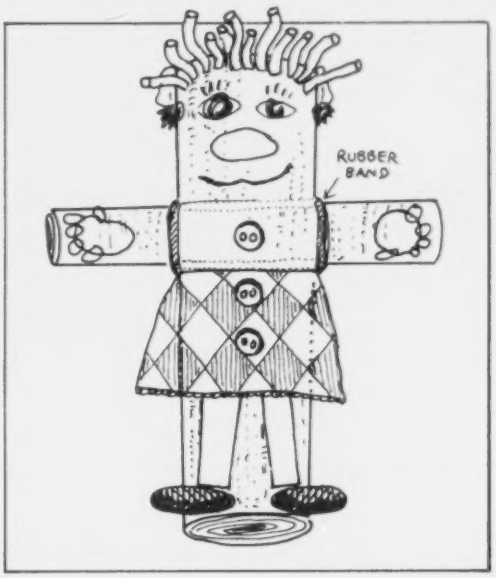
Paso 1. Doble en tres partes una sección de periódico.

Paso 2. Enrrolle una hoja del periódico.

Paso 3. Coloque la hoja enrollada atravesada sobre la sección doblada para hacer "los brazos". Asegúrelos con una banda o liga de caucho.

Paso 4. Decore el títere.

Una vez hechos los títeres dirija una conversación acerca de las diferencias entre los títeres, por ejemplo "veamos lo que hicimos, así como todos somos diferentes, los títeres que hicimos también son diferentes".



Los títeres de papel maché pueden hacerse con un bomba o globo inflado o con un poco de papel de aluminio arrugado en forma de bola como base para la cabeza del títere. Luego, se sumergen tiras de periódico en pegante para papel de pared y se colocan alrededor de la cabeza hasta que esté completamente cubierta con el papel empastado. Después de un día, aproximadamente, el papel se secará y endurecerá. En este momento el papel maché puede ser pintado para representar una cabeza animal o humana. Se le puede coser ropa alrededor del "cuello" para darle al títere su apariencia completa.

Todos los títeres conducen al juego, tanto en las áreas de arte como en la casita y la biblioteca.

Las experiencias de entretejer

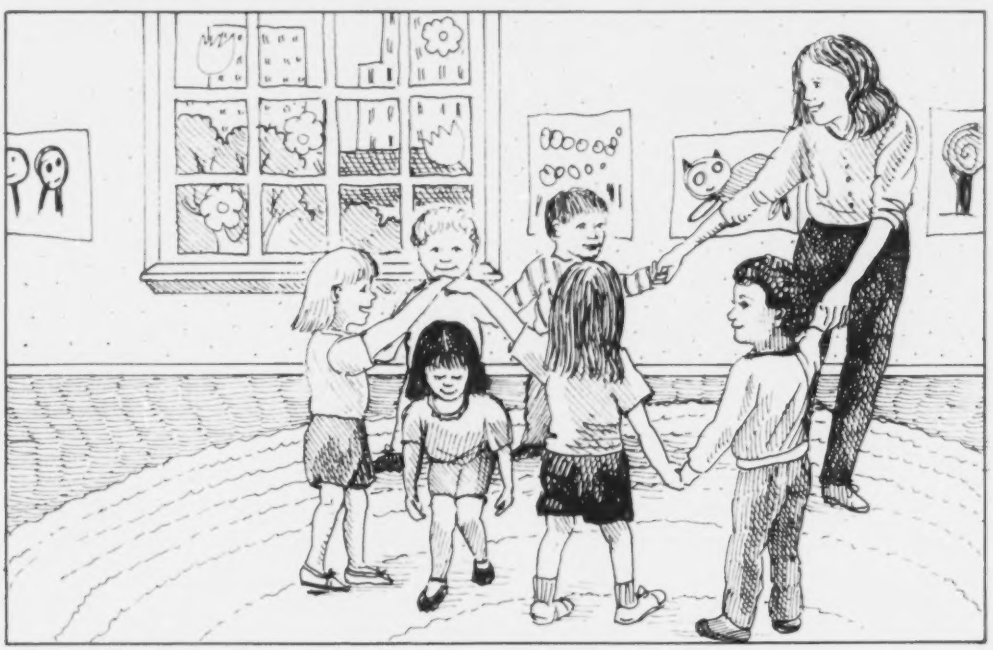
Entretejer es una tarea desafiante y por lo tanto apropiada para los niños mayores de preescolar y kindergarten. Puede presentarse mediante juegos que les faciliten a los niños relacionar esta actividad con el movimiento físico:

- ***Dentro y fuera de la ventana.*** Se hace una ronda con las manos unidas, y se elige a uno de los niños para que pase en forma alternada por debajo de cada par de brazos; una vez hacia adentro y una vez hacia afuera del círculo. Todos cantan "entra y sal de la ventana (tres veces) escoge un compañero como lo hicimos ya". Simultáneamente los niños cantan y a continuación se elige otro compañero para hacerlo de nuevo.

  A continuación, se cede el turno a otro niño. El juego se repite hasta que todos hayan tenido la oportunidad de entrar y salir del círculo.

  Usted puede hacer que los niños noten que han estado entretejiendo con sus cuerpos.

- ***Un juego en línea***. Alinee seis sillas en fila con suficiente espacio entre ellas. Haga



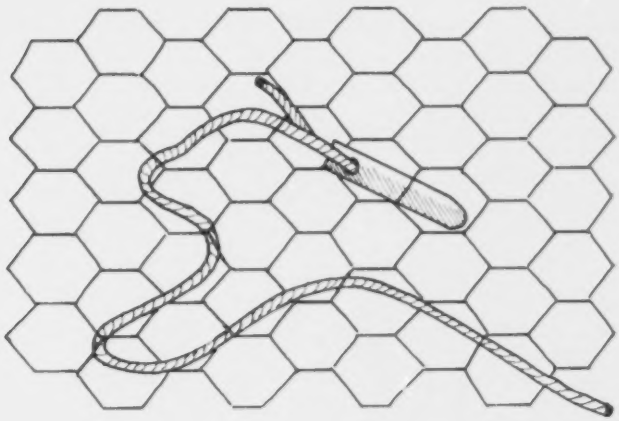
que los niños se tomen de las manos y jueguen a seguir a un líder. En este caso usted podría ser el líder. Haga notar la conexión existente entre esta actividad y el entrelazar en el área de arte, diciendo por ejemplo: "¡Estamos entrelazando nuestros cuerpos!", "¿Ven cómo estamos entrando y saliendo?".

Para comenzar las actividades de entrelazar, los niños necesitan materiales de fácil manipulación. Para estimular la creatividad, considere darles a los niños, diversas opciones con los materiales que elijan utilizar. Además, los niños necesitarán algo sobre lo cual hacerlo, tal como:

- malla de alambre, la cual se encuentra en dos tamaños (de un tablero de rompecabezas con agujeros grandes o pequeños),
- redecilla o malla para entretejer, la cual se puede obtener en una tienda de útiles escolares (las bolsas de redecilla para vegetales, también se encuentran disponibles en algunos supermercados),

- pedazos de tableros perforados o clavijeros,
- canastillas plásticas para frutillas,
- bandejas de icopor perforadas.

Si se hace uso de malla de alambre, doble los bordes afilados o cúbralos con cinta adhesiva gruesa. Estas "rejillas" son reutilizables. Aunque los agujeros grandes les facilitan el entretejer a los niños más pequeños, es recomendable tener disponible malla de agujeros pequeños para los niños mayores y más diestros.

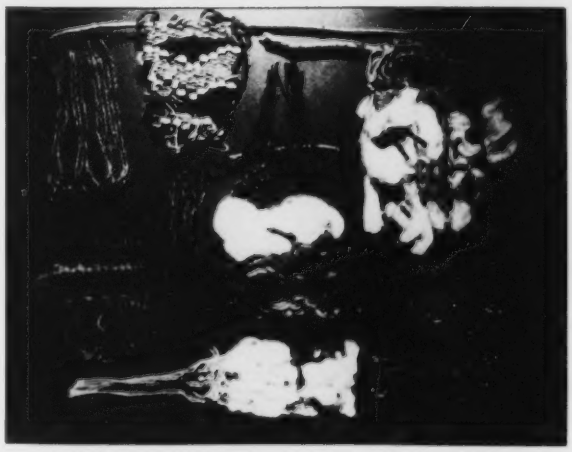


Los niños también necesitan algo con lo cual enhebrar, tal como:

- deshollinadores (artefactos para limpiar pipas)
- sorbetes
- lana (la más gruesa o resistente es la mejor)
- cinta
- hilo resistente para empacar o pita
- alambre con las puntas revestidas (incluido el alambre de floristería)
- palillos de dientes

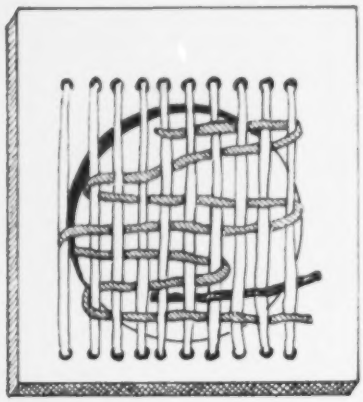
Finalmente, los niños necesitan instrumentos con los cuales entretejer. Cuando comienzan a hacerlo, pueden no estar listos para utilizar una aguja. Una alternativa recomendable es "convertir" alguna fibra en aguja, de la siguiente manera: Coloque alrededor del extremo del hilo cinta adhesiva, o sumérjala en pegante y déjela secar; al secarse tendrá una textura similar al extremo de un cordón de zapatos.

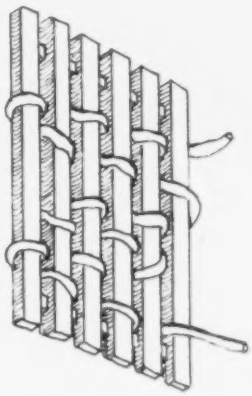
Otros materiales para entrelazar, como el alambre o los deshollinadores son lo suficientemente firmes para usar sin aguja. Para aquellos niños que trabajen sobre un tablero de agujeros grandes, una tablilla ("tongue depressor") perforado puede servir como aguja, y es de fácil manejo. Una vez que los niños hallan tenido la experiencia con la fibra endurecida o con las tablillas y, además, a medida que comiencen a utilizar los materiales con agujeros más pequeños, ellos estarán listos para utilizar las agujas. Las agujas plásticas o metálicas con agujeros grandes y puntas redondeadas o romas pueden obtenerse en las tiendas que venden materiales de costura.



Entretejer puede ser una actividad muy satisfactoria que puede convertirse en un proyecto a largo plazo que los niños podrían dejar por un tiempo y retornar periódicamente.

También, existen diversas maneras de convertir las experiencias de entretejer en actividades que involucren a todo el grupo, tal como trabajar en un telar grande de madera o Triwall™ (material de construcción de cartón grueso). Al aire libre, usted podría hacer uso de las ramas de los árboles para urdir un telar. Una vez construido, cada niño puede entretejer cualquier tipo de material (fibra, cinta, cordones, retazos) en la urdimbre (las cuerdas que van a lo largo en el telar).





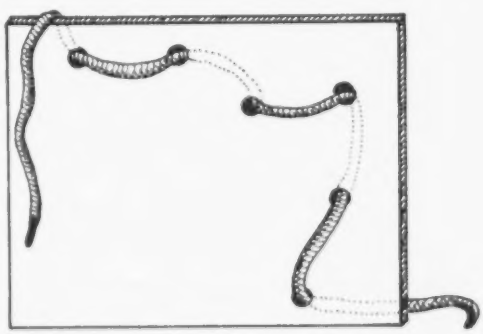
Permita el acceso constante al telar de la clase o del exterior, para que los niños puedan enriquecerlo a lo largo del año con cinta para un regalo de cumpleaños, con plumas recolectadas en un paseo, con sorbetes obtenidos en una visita a un restaurante, o con cualquier cosa que pueda deslizarse entre las cuerdas. A lo largo del año dicho telar puede ser utilizado como tema de conversación acerca de experiencias pasadas: "¿Recuerdan cuando Luisa se encontró la cinta roja? o ¿Recuerdan cuando a David se le reventó el cordón y entretejió el pedazo partido en el telar?". En consecuencia el telar puede convertirse en la historia viva del grupo.

Las experiencias de costura

Coser es un proceso similar a entretejer, para el cual los niños utilizan una aguja o fibra, convertida en aguja, que se atraviesa una y otra vez en alguna clase de material de soporte. Ellos también pueden aprender a hacer puntadas o a coser varios materiales. Entre los materiales que se recomiendan para hacer puntadas, se incluyen los siguientes:

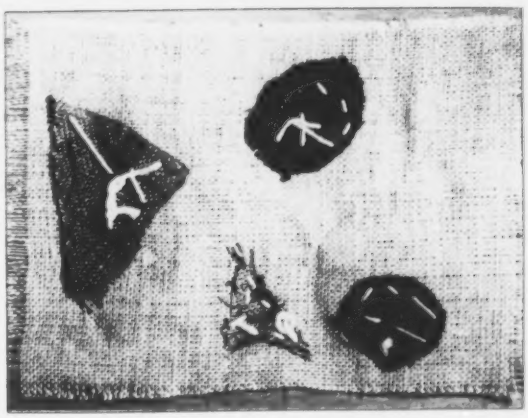
- cañamazo enganchado en un marco de madera, cartón o icopor y cortado del tamaño de un rompecabezas;
- bandejas de icopor ("styrofoam");
- fieltro.

El papel no es recomendable porque se rasga fácilmente. Sin embargo el cartón grueso puede funcionar, así. Para iniciar a los niños en la costura, les podría ofrecer materiales con y sobre los cuales hacer puntadas, o permitirles escoger lo que a ellos les guste. Con el tiempo se puede emplear una perforadora para crear



una serie de agujeros a través de los cuales coser. El descubrir cómo hacer agujeros, desarrolla la comprensión infantil de las relaciones espaciales y la coordinación ojo-mano. La mayoría de los principiantes hará agujeros en el borde del cartón y coserá en forma de filete o basta, o combinará ambas forma, tal como aparece en la ilustración.

Más adelante, los niños un poco mayores de cuatro y cinco años, podrán crear sus propios diseños.



Elaboración del trabajo artístico relacionado con los días festivos

Los días festivos le presentan un desafío a los maestros de preescolar. Por lo regular, estos son momentos en que los maestros pueden desear decorar la clase o hacer que los niños preparen regalos para llevarles a los miembros de su familia. Es más, puede existir la presión de algunos padres para recibir objetos específicos de sus hijos.

Aunque, muchas personas creen que el arte de los niños en los días festivos debe consistir en dibujos idénticos de calabazas para "Halloween", o en pegar figuras idénticas de pavos para el día de acción de gracias, los maestros comprometidos con un programa de arte creativo en el cual los niños emplean los materiales de distintas formas sin la supervisión de los adultos, encuentran difícil aceptar este tipo de expectativas.

Existen muchas maneras de incluir actividades artísticas relacionadas con los días festivos, sin tener que recurrir a las páginas de ejercicios ("dittos"), a los libros de colorear, o a los modelos hechos por adultos. Para hacerlo considere las siguientes sugerencias:

- ***Día del padre o de la madre***. Trace los cuerpos de los niños sobre pliegos grandes de papel de envolver. Proporcióneles crayolas de pintura y permítales a los niños decorarse a sí mismos en la forma en que prefieran (algunos hacen caras, otros atuendos de vestir, otros incluso, pintarán todo de un sólo color). Utilice la parte de atrás del papel para escribir la historia que cada niño le dicte a usted acerca del padre. Para ello, usted podría decirle: "Cuéntanos sobre tu mamá, o ¿qué quieres decirle a papá?". Estas figuras de papel son regalos maravillosos y cumplen con todos los criterios del arte creativo.
- ***Dibujos musicales***. Coloque música asociada con un día festivo y pídales a los niños dibujar mientras la escuchan. Esos dibujos pueden utilizarse para decorar el salón y para conversar acerca de lo que significan estos días festivos para los niños.

- ***Los Días de las brujas o "Halloween" y del amor y la amistad o "Valentine's".*** Sobre los caballetes coloque piezas de papel naranja cortado como una calabaza o rojo o rosado cortado como corazón. Pídales a los niños que pinten sobre ellos lo que deseen.
- ***Las fotografías como decoración***. Preparen en la clase. alimentos asociados con un día festivo, dense un banquete y pídale a alguno de los padres de familia que tome fotografías. Dichas fotografías podrán ser enmarcadas, después, en marcos de papel; elaborados y dibujados por los niños con este propósito. Las fotografías enmarcadas pueden servir como decoraciones.

También es útil mantener los días festivos en perspectiva y recordar qué es importante para los niños. En la primavera por ejemplo, introducir el uso de la pintura blanca para producir pasteles puede ser mucho más interesante e importante para un grupo de niños de tres años que hacer dibujos de pollitos. Pregúnteles a los niños por sus ideas sobre qué crear para los días festivos y para decorar el salón. Un mural del grupo en el que se haga uso de los recursos según la estación del año siempre es apropiado. Por ejemplo un mural de otoño, que no es más que un collage de hojas, palitos, bellotas puede reemplazar un tablero/pizarra lleno de figuras de peregrinos y calabazas.

El desarrollo de la apreciación artística

Además de las actividades descritas anteriormente, una forma importante de ampliar el aprendizaje infantil, es ayudar a los niños a desarrollar, lo que los educadores de los museos llaman "crítica de arte". Dicha crítica implica cierta autocapacitación para disfrutar de diversas obras. Para los pequeños esta capacitación incluiría, tanto su propio trabajo como las obras de arte que encontramos en los museos.

La crítica de arte involucra debates orientados a que los niños centren la atención, en el proceso artístico y en lo que éste significa para ellos como individuos. Aunque esto parezca un concepto demasiado sofisticado, incluso los niños más pequeños de preescolar pueden comenzar a desarrollar el sentido estético.

Muchas de las ideas propuestas para desarrollar en los niños un ojo crítico, se basan en el trabajo de Edmund Feldman, un investigador en el área de crítica de arte. Feldman ha propuesto cuatro fases que pueden usar los maestros, como tópicos de conversación para guiar la apreciación artística de los niños. Estas son: descripción, análisis, interpretación y juicio.[1]

En la fase de **descripción,** los maestros enfocan la atención de los niños en alguna obra de arte específica:

- "Háblame sobre todo lo que ves en esta pintura".
- "Supongamos que estamos hablando por teléfono. ¿Cómo me describirías este móvil para que yo pueda saber cómo es sin tener que verlo?".
- "Cierra tus ojos y dime todo lo que recuerdes de la pintura".

En la fase **analítica** el maestro estimula a los niños a relacionar aquello de lo que hablaron al describir la obra:

- "¿Puedes encontrar una línea en esa pintura y seguirla con tu dedo?".
- "Los colores de esta pintura, ¿son amables?".
- "¿Alguna de las formas de esta escultura parece más fuerte que las demás?".

[1]Edmund Felman. *Becoming Human Through Art*. (Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall, 1970.)

La fase de **interpretación** les facilita a los niños asociar sentimientos con lo que hasta el momento han visto:

- "¿Qué crees que estaba pensando el artista mientras estaba pintando este cuadro?".
- "¿Te gustaría jugar con el niño de la pintura?".
- "¿Cómo te hace sentir la pintura que hiciste con tus manos, ahora que está terminada?".

Finalmente, durante la fase del **juicio**, los maestros les piden a los niños que emitan juicios de valor acerca de sus obras:

- "¿Te gustaría que esta pintura estuviera en la pared?".
- "¿Cuál de los dibujos que hiciste hoy te gusta más?".
- "¿Por qué crees que el artista hizo esta clase de escultura?".

La crítica de arte es un enfoque dinámico para estimular las destrezas del pensamiento crítico infantil que al mismo tiempo les permite a los niños aprender a apreciar su propio trabajo artístico y el de los demás.

Integración del arte con las demás áreas del currículo

El arte se presta con gran facilidad, para formar parte de muchas de las actividades que ocurren en la clase. Tanto la música como el movimiento son expresiones del arte. Una actividad musical eficaz vinculada al arte visual, implica tocar una pieza de música clásica para los niños, por ejemplo: "La exposición de pinturas" de Moussorky o "Pedro y el lobo" de Prokofiev, y hacer que los niños dibujen o pinten en la forma que la música los haga sentir. Los niños que participan en este tipo de actividad también desarrollan un sentido de las posibilidades narrativas detodas las formas artísticas; de esta manera ellos establecen la relación entre el arte, el lenguaje y la comunicación.

Cocinar también tiene sus lazos naturales con el arte. Las pinturas vegetales hechas de remolacha o de cebolla producen mucho mejores colores (y menos riesgosos) que las pinturas comerciales que, por lo regular, contienen aditivos químicos. De manera similar, las papas y los rábanos pueden servir como utensilios de impresión fáciles de usar. El arte también se puede traer hasta el área de la cocina en la forma de afiches o reproducciones internacionales que presenten los alimentos nativos de países extranjeros. Por ejemplo los afiches de América Latina y el caribe que muestran personas cargando bananos o casaba, se pueden colgar en el área de la cocina y cerca a ellos se pueden colocar recetas como para hacer pan de banano o sopa de casaba.

En el juego de arena y agua, también se da el arte de manera natural, a medida que los niños utilizan los materiales estéticamente. Producir burbujas haciendo uso de sorbetes, canastillas o diversos empaques les brinda a los niños la oportunidad de experimentar con burbujas de diversos tamaños y formas. Por su parte, el juego con la arena les brinda a los niños, la oportunidad de elaborar construcciones artísticas, escenarios y patrones creativos.

El exterior es el estudio natural del artista. Por consiguiente, llevar una actividad de la clase al exterior para inspirar a los niños, les brinda una satisfacción adicional; a ellos les fascina rociar las cercas del colegio con agua, pintar un mural o pintar con los dedos sobre una tela esparcida en el suelo. En muchas ocasiones las experiencias artísticas se amplían y se hacen más libres en el exterior.

Finalmente, es importante recordar que el arte infantil es la mejor fuente de decoración para su salón. Al exhibir el trabajo de los pequeños, usted lescomunica que quela clase les pertenece y que su trabajo es importante. Además, usted les comunica—a los padres y a otros visitantes—que en su programa se valoran las creaciones artísticas infantiles.

V. Cómo compartir con los padres el juego artístico

Uno de los principios directrices del *Currículo Creativo* es que las experiencias de los niños en la escuela se fortalecen cuando se les apoya en el hogar. La mayoría de los padres reconocen que a sus hijos les encanta el arte y muchos les dan crayolas y papel para dibujar. Sin embargo, muchos no son conscientes de las maneras en que las experiencias artísticas fortalecen el desarrollo socio-emocional, cognoscitivo y físico.

Los maestros pueden prestar un servicio valioso, al compartir con los padres la relación existente entre el juego artístico y el aprendizaje infantil. Al facilitarles a los padres apreciar las fases del desarrollo del arte infantil y el valor de las experiencias artísticas, los padres estarán más capacitados para fomentar y valorar esta importante área del currículo.

La conducción de talleres o cursillos sobre el arte

Una forma eficaz de obtener el apoyo de los padres es mediante talleres o cursillos. Un buen punto de partida es planificar un taller sobre el arte infantil. Las siguientes sugerencias pueden serle útiles para hacerlo:

- Antes del taller, prepare una página escrita para los padres, en la que describa el valor del arte, con base en la información presentada en este módulo.
- Elija diferentes clases de medios artísticos para que los padres los utilicen. Por ejemplo: un collage; un tipo de pintura; arcilla o maicena y agua; o, crayolas y papel para dibujar.
- A medida que los padres lleguen al taller, invítelos a utilizar los materiales con el fin de crear algo para llevarle a su hijo. Interactúe con ellos tal como con los niños, haciendo comentarios sobre el proceso y formulando preguntas abiertas.
- Cuando los padres terminen, utilice sus obras como punto de partida para una conversación acerca del valor y el papel del arte en una clase de preescolar. Haga énfasis en la importancia del proceso. Pídales a los padres que describan cómo se sintieron cuando estuvieron utilizando los materiales.
- A continuación, conduzca una charla sobre el valor del arte infantil con base en las conclusiones de los padres.

Algunos maestros consideran útil invitar a un experto a hablar con los padres, tal como un maestro de arte o un terapeuta. Al escuchar la opinión de un experto los padres podrán verificar sus descubrimientos acerca del arte.

La participación de los padres en la clase

Otra forma importante de fortalecer el vínculo entre el hogar y la escuela, es estimular a los padres a hacer trabajo voluntario en el área de arte de su clase. Dado que muchos padres realmente disfrutan de las experiencias artísticas, le ofrecerán ayuda. Si los padres tienen una destreza o talento particular que deseen compartir con los niños, usted podría planificar una actividad especial para ello.

A aquellos padres reacios a estar en el área de arte se les podría sugerir que recolecten materiales suplementarios. A los padres se les puede recomendar salir a caminar con sus hijos para recoger hojas, flores, plumas y otros materiales naturales que podrían utilizarse en proyectos de arte.

De la misma forma, usted podría solicitar la asistencia de los padres para realizar una visita a un museo. Antes de hacerlo, también podría considerar conducir un taller o cursillo, sobre cómo formular preguntas programadas que les ayuden a los niños a aprender acerca de la crítica de arte, tal como se describió en la sección anterior.

Al solicitar activamente el apoyo de los padres, usted les comunica tanto a ellos como a los niños, que el arte es una actividad que se valora en el hogar y en la escuela.

Carta a los padres sobre el juego artístico

Lo que hacemos y por qué

El arte es un aspecto muy importante de nuestro currículo. Diariamente, los niños encuentran en nuestros anaqueles diversos materiales artísticos a su disposición. Dibujar, pintar, cortar, pegar y jugar con plastilina no sólo son actividades gratas, sino importantes oportunidades de aprendizaje y desarrollo. Mediante la exploración y el uso de los materiales artísticos, los niños expresan ideas y sentimientos originales, aumentan su coordinación, desarrollan su motricidad fina, aprenden a reconocer colores y texturas y desarrollan la creatividad y se enorgullecen por sus logros.

Cuando los niños participan en actividades artísticas hablamos con ellos acerca de lo que hacen y les formulamos preguntas que los estimulen a expandir sus ideas y expresar sus sentimientos. Por ejemplo, podemos decirles:

- "Veo que te gustan los colores nuevos que pusimos hoy en los caballetes".
- "Hiciste muchos dibujos hoy, ¿cuál deseas colgar en la pared?".
- "Hoy trabajaste mucho tiempo con la arcilla. ¿Qué fue lo que más disfrutaste hacer?".

Como es evidente, preferimos centrarnos en lo que los niños están haciendo, no en lo que parezca su obra al final. Por lo regular, les decimos algo como:

- "Háblame sobre tu pintura" en lugar de " ¿qué hiciste?".
- "Parece que la plastilina se te está pegando en los dedos. ¿Qué podríamos hacer para que no se pegue?" en lugar de "no estás teniendo mucho éxito con la plastilina".

Lo que se puede hacer en el hogar

El arte es una forma muy sencilla de traer la vida escolar al hogar. Las siguientes son algunas sugerencias que usted podría considerar:

- Asígnele una gaveta en la cocina u otro lugar al arte, o utilice un anaquel o caja de cartón resistente. Incluya en este espacio crayolas, marcadores, papel, un par de tijeras y una caja adicional para los materiales para collage.
- Indíquele a su hijo adónde puede utilizar los materiales artísticos. (La mesa de la cocina, una mesa pequeña, sobre el piso de la cocina o en el exterior). Algunos de los materiales artísticos más gratificantes ocasionan cierto desorden. Por lo tanto ,verifique que el espacio elegido se pueda limpiar con facilidad.
- Estimule a su hijo a recurrir a los materiales artísticos y a utilizarlos por su cuenta en cualquier momento.
- Encuentre lugares para exhibir el arte de su hijo, como el refrigerador, una pared del cuarto del niño o un pasillo. Exhibir el arte infantil les permite saber a los niños que usted considera éste trabajo, tanto importante como atractivo.

¡El amor innato que sienten los niños por el arte, es algo que podemos fomentar juntos!

LA ARENA Y EL AGUA

I. Importancia del juego con arena y agua 203

Objetivos del aprendizaje infantil 203

II. Organización del entorno o ambiente de aprendijaze 205

Creación del espacio 205
Selección de los materiales 206
Organización y almacenamiento de los materiales 209
Evaluación de la eficacia del área 210

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil 211

Cómo juegan los niños con la arena y el agua 211
Observación individualizada de los niños 211
La interacción con los niños 212

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil 214

Las actividades especiales 214
Integración del juego con agua y arena con las demás áreas del currículo 215

V. Cómo compartir con los padres el juego con arena y agua 219

La conducción de talleres sobre el juego con arena y agua 219
La participación de los padres en la clase 219
Carta a los padres sobre el juego con arena y agua 221

I. Importancia del juego con arena y agua

A casi todos nos fascina la sensación de relajamiento que nos produce caminar descalzos sobre la arena de la playa o sumejirnos en una bañera de agua caliente. De la misma forma, a los niños, como a los adultos, instintivamente les atrae la arena y el agua y, precisamente gracias a tal atracción, tales materiales son perfectos para la clase de preescolar. Debido a que la mayoría de los niños están familiarizados con estos elementos, ellos, disfrutan explorándolos. La refrescante sensación del agua en la piel o de la arena corriendo entre los dedos, es difícil de resistir.

Las exploraciones de los niños, naturalmente, contribuyen al desarrollo de varias destrezas. Al colar o cernir arena y recoger o vaciar agua, los niños aumentan sus destrezas físicas, y al compartir con otros soplar burbujas o la construcción de un castillo de arena, desarrollan destrezas sociales. Además, los niños estimulan sus destrezas cognoscitivas a medida que exploran la causa de que algunos objetos se hundan en el agua y otros floten.

El jugar con la arena y el agua pueden convertirse en dos actividades diferentes y cada una de ellas ofrecerle a los niños diversas oportunidades de aprendizaje. Por ser líquida, el agua puede salpicarse, vaciarse y congelarse. Por ser sólida y seca, la arena puede colarse o cernirse, rastrillarse y recogerse con pala. El juego con cada uno de estos elementos, por separado, puede ser utilizado para fomentar el desarrollo infantil socio-emocional, cognoscitivo y físico.

Sin embargo, en el *Currículo Creativo*, hemos combinado la arena y el agua por dos razones. La primera, tanto la arena como el agua son elementos naturales, placenteros para los niños y estimulan tipos de exploración y aprendizaje similares. La segunda, el juego con arena y el juego con agua se ven enriquecidos cuando se les fusiona para producir un tercer tipo de juego: el de la arena mojada. Usted puede, por supuesto, utilizar dichas actividades por separado. Sin embargo, al utilizar ambos tipos de juego en una sola área, usted puede expandir los beneficios de ambas por separado.

El juego con arena mojada enfrenta a los niños a los principios matemáticos y científicos en forma directa. Cuando ellos mezclan la arena con el agua, descubren que han modificado las propiedades de ambas: la arena seca se vuelve firme y el agua es absorbida. Asimismo, las texturas de ambos elementos cambian. A diferencia de la arena seca o del agua, la arena mojada es moldeable. Por consiguiente, tanto de manera individual como conjuntamente, el juego con arena y agua puede utilizarse s eficazmente para desafiar y calmar las mentes y los cuerpos infantiles.

Objetivos del aprendizaje infantil

Cuando los maestros guían las interacciones infantiles, los niños se benefician más del juego con arena y agua. Usted puede estimular su crecimiento y desarrollo mediante el diseño de objetivos de aprendizaje específicos. En la siguiente lista se presentan algunos objetivos sugeridos para el juego infantil en esta área.

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Jugar con otros cooperativamente (compartiendo los accesorios con otro niño).
- Explorar los roles sociales (bañando muñecas y lavando platos).
- Experimentar un sentido de orgullo por los logros (solicitando que un castillo construido en la mesa de arena no sea derrumbado al finalizar el juego).
- Llevar a cabo una tarea de principio a fin (mezclando una solución jabonosa, empleándola y, luego, limpiando).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Observar los materiales para ver en qué se asemejan y en qué se diferencian (añadiendo agua a la arena seca para ver cómo cambia).
- Comprender la relación de causa-efecto (prediciendo lo que sucederá cuando se añada al agua jabón en polvo).
- Observar la conservación del volumen (vaciando arena, agua o arena mojada en recipientes de diferentes formas y comparándolos).
- Desarrollar las destrezas de resolución de problemas (descubriendo cómo construir un túnel en la arena mojada sin que se derrumbe).

Objetivos del desarrollo físico

- Fortalecer el control de la motricidad fina (utilizando tablillas/"tongue depressors") para trazar "ochos" en la arena.
- Efectuar movimientos que requieran la coordinación ojo-mano (cerniendo arena a través de un tamiz o colador).
- Incrementar las destrezas de coordinación (llenando tazas y cucharas para medir).

Esta lista ha sido ofrecida para inspirar sumanera de pensar. Para satisfacer atender las necesidades específicas de los niños de su clase, usted puede modificar los objetivos sugeridos o añadir otros. La selección de objetivos que haga le servirá de guía para planificar experiencias apropiadas con arena y agua con el fin de promover el aprendizaje infantil.

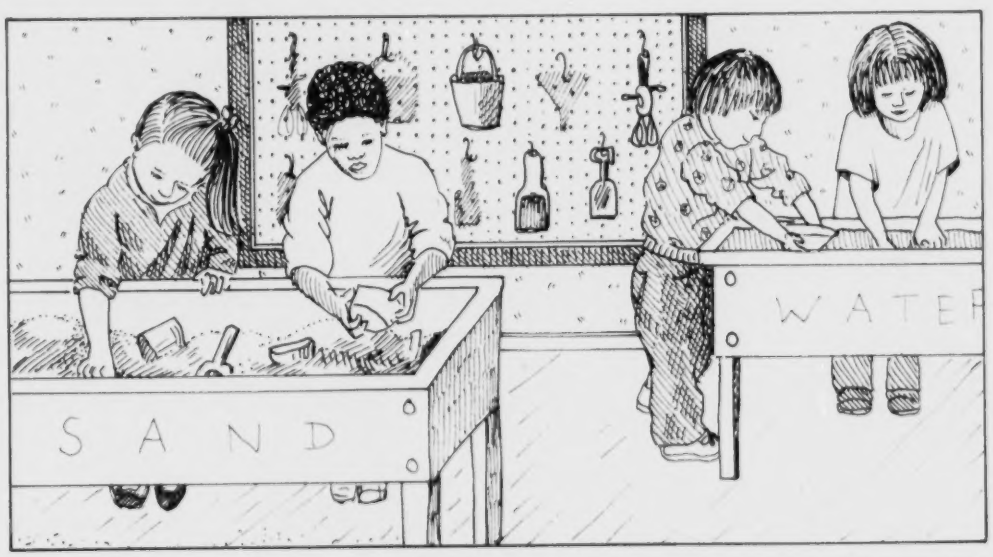
II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

Creación del espacio

La ubicación del área de arena y agua, así como su distribución afectan tanto el tipo, como el alcance del aprendizaje que ocurra mediante el juego con arena y agua.

Muchos salones de preescolar, cuentan con un área de arena y agua en el exterior, tal como un cajón de arena o una arenera cubierta. En el módulo "El juego al aire libre", se presentan ideas para organizar el área de arena y agua en el exterior. Sin embargo, en este módulo nos concentramos en organizar un área diferente de arena y agua dentro de la clase. El incluir un área de interés de arena y agua en la clase se recomienda aún en aquellas aulas con un área exterior, pues permite que los niños dediquen más tiempo a jugar con estos materiales. Además, los niños más pequeños y/o aquellos que tengan una experiencia limitada en el juego con arena y agua, se sentirán más a gusto en un ambiente controlado.

Al organizar un área de arena y agua, es importante crear un espacio en el cual los niños puedan concentrarse en lo que estén haciendo con el menor número posible de distracciones. La ilustración a continuación muestra un arreglo con el que ello se logra eficazmente.



Tal como se ilustra, existen dos áreas definidas: una para el juego con arena y otra para el juego con agua, pero las dos actividades tienen lugar cerca. Esta distribución les permite a los niños jugar con la arena y el agua independientemente y, asimismo, jugar con arena mojada sin mucha confusión ni desorden.

Una buena ubicación para el área de arena y agua es cerca al área de los bloques o a la casita. Dichas áreas tienden a ser ruidosas, tal como el área de arena y agua. Al ubicarla cerca a las demás áreas activas, los maestros evitan perturbar a aquellos que puedan estar viendo libros o concentrados en alguna actividad artística.

También es preferible que el área de arena y agua esté fuera del radio de alcance de las áreas de tránsito de los niños. Dado que el juego con agua conduce a que los pisos se mojen y se hagan resbalosos, el área de arena y agua debe estar fuera del territorio de aquellos niños que puedan llegar corriendo precipitadamente y puedan deslizarse o caerse.

Selección de los materiales

El equipo para el área de arena y agua se puede obtener mediante los catálogos escolares o en las tiendas locales. La mayor parte del equipo para el área de arena y agua puede ensamblasre con relativa facilidad y a bajo costo. Por ejemplo, dos recipientes planos como las tinas de plástico para lavar platos, las bañeras para bebés o las tinas para mezclar cemento, pueden ser utilizadas para contener el agua y la arena. Estos recipientes se pueden conseguir en los supermercados o en las ferreterías.

El tamaño de la tina elegida puede variar; tal vez una tina con una capacidad de 20 a 25 galones sea el tamaño más cómodo para los niños de preescolar y kindergarten. Además, se recomienda una profundidad de nueve pulgadas para que los niños puedan llenar las tinas con suficiente agua o arena y se involucren en el juego.

La tina o bañera se debe llenar diariamente hasta una altura de tres o cuatro pulgadas y se debe vaciar al finalizar el día, ya que si el agua se deja hasta el día siguiente, crecerá bacteria en ella. El proceso descrito se facilita localizando el área del juego con agua cerca al baño, al lavamanos de la clase.

Llene la arenera utilizada con arena fina seca. Usted podrá conseguir bolsas de arena esterilizada en los almacenes de materiales de construcción o en ferreterías. La tierra o la arena gruesa no se deben utilizar por no ser tan moldeables como la arena fina y, por lo tanto, le dificultan a los niños su trabajo. La tina, bañera o arenera debe llenarse únicamente hasta la mitad, de manera que los niños puedan hacer uso de los accesorios o recursos adicionales y la arena pueda secarse durante la noche.

Si no cuenta con la arena o si desea diversificar el juego con la arena, usted puede utilizar los siguientes materiales como sustitutos:

- polvo de arena,
- granos o frijoles,
- arroz, o
- trozos grandes de viruta (limadura de madera).

Una palabra de cautela en relación con el uso de alimentos como material de juego: a muchos padres de familia les preocupa el desperdicio de comida. Por consiguiente, deben consultarse las opiniones de los padres antes de sustituir la arena por el arroz, los granos, o los frijoles.

Empleo de bandejas pequeñas para la arena y el agua

Otra alternativa es emplear bandejas pequeñas para la arena y el agua. Una ideal es la que sirve para lavar platos. En ningún caso se piensa en reemplazar el área de las tinas o bañeras grandes, sino, en utilizar las bandejas pequeñas como suplemento para la actividad principal del juego. Estas bandejas son especialmente valiosas para los pequeños de preescolar que se encuentran en las etapas iniciales del juego con arena y agua y pueden desear explorar las propiedades de la arena y el agua de manera tranquila e individual.

Las bandejas pequeñas también ofrecen un espacio ideal para las labores artísticas y científicas que los niños mayorcitos de preescolar y los de kindergarten pueden disfrutar, tales como elaborar patrones en la arena con conchas marinas u observar la huella de un insecto que cruza una capa lisa de arena.

Usted podría ubicar dos de estas bandejas sobre una mesa pequeña en forma adyacente y permitir que los niños jueguen en parejas. O, si el piso está bien protegido y los niños lo prefieren, podrían utilizar las bandejas en el suelo directamente.

Selección de los accesorios

Inicialmente, los niños disfrutarán la exploración de la arena seca y luego de la arena mojada haciendo poco uso de los juguetes, instrumentos o equipo. Los niños—especialmente los más pequeños—necesitan tiempo para explorar la arena antes de sentirse libres para experimentar con

ella. De manera similar, a los niños se les debe ofrecer la oportunidad de jugar con agua, únicamente con unos cuantos recursos sencillos, como botellas plásticas o muñecas para bañar.

Gradualmente, el juego infantil se expande al agregar recursos de juego. Las tazas para medir y los embudos aumentan la gama de experiencias disponibles para los pequeños. Otras posibilidades las ofrecen los juguetes flotantes. En el área de arena, los instrumentos para excavar y colar o cernir le ofrecen nuevos mundos a la exploración.

Darles a los niños acceso a los accesorios para jugar con arena y agua, desafía su mente y sus sentidos y capta su interés. Al seleccionar los recursos, busque aquellos que sean versátiles, pero no limite su selección a los que se deban utilizar en ambas áreas. Para el uso a largo plaz,o no se recomiendan los recursos de madera ni los de metal (a menos que sean de aluminio o de acero inoxidable), ya que tienden a quebrarse y a oxidarse.

Recursos para jugar con arena (seca o mojada)

Tazones
Baldes y palas
Moldes para galletas
Camiones para cargar y vaciar
Moldes para gelatina
Cucharones
Lupas
Canicas
Tazas para medir
Cucharas para medir
Moldes para panecillos
Piedrecillas y rocas
Platos plásticos de juguete
Rodillo de juguete
Animales y gente de plástico
Básculas/balanzas
Pala de mano
Semillas
Conchas marinas
Palos
Sorbetes
Pita o hilo
Carros de juguete
Brochas

Recursos para jugar con arena seca

Colador
Embudos
Rastrillo
Cedazo o tamiz

Recursos para jugar con agua

Botes
Materiales para burbujas (sorbetes, jabón, glicerina)
Baldes
Batidor de huevos
Corchos
Gotero
Colorante para alimentos / tinta vegetal
Embudos
Tamices
Tazas para medir
Cucharas para medir
Platos irrompibles
Pinceles o brochas
Botellas plásticas
Recipientes de plástico
Muñecas de caucho o plástico (que representen diversos grupos étnicos y ambos géneros)
Balanza
Palas de mano
Cantimploras
Jabón: líquido, sólido, en polvo
Colador
Esponjas
Cubetas para hielo
Molinos de agua
Batidores manuales

Muchos de estos recursos pueden ser utilizados tanto con la arena como con el agua. Con seguridad, usted podrá encontrar otros elementos tanto en su clase como en el exterior, que enriquezcan el área de arena y agua.

El cuidado de los recursos

El cuidado necesario en esta área es relativamente sencillo. Sin embargo, como el área es propensa al desorden, su cuidado debe ser constante. Los niños deben utilizar delantales o mandiles impermeables, especialmente para jugar con agua. Es recomendable colocar toallas, sábanas, periódicos cortinas de baño o trapos para recibir la arena que se caiga y absorber el agua que se derrame.

El equipo y los recursos auxiliares se deben revisar periódicamente en busca de grietas y de óxido. Cualquier objeto quebrado u oxidado deberá removerse y reemplazarse.

Diariamente se deberá revisar si se requiere limpieza. Por razones de salud no se puede dejar agua en los recipientes durante la noche. Todas las superficies, bañeras y pisos necesitan secarse regularmente para que nadie se resbale o se caiga. Si usted mantiene a la mano una escoba, recogedor, trapeador, esponjas y toallas de papel, los niños podrán ayudarle a cuidar del área.

Los niños deben aprender dos principios de seguridad básicos:

- El agua permanece en la bañera sin ser palmoteada y sin mojar a otros niños.
- Está prohibido tirar arena.

Organización y almacenamiento de los recursos

Los niños deben tener acceso a los materiales de manera que puedan seleccionar los que deseen autónomamente. La clave para organizar los recursos es mantener el área atractiva y descongestionada. A continuación, se presentan algunas ideas generales para distribuir los recursos:

- Coloque los recursos a la altura de la vista de los niños de manera que ellos puedan ver lo que tienen disponible y seleccionar lo que quieran.
- Muchos de los utensilios de cocina utilizados en el juego con arena y agua como los coladores, cucharones, embudos, y tazas para medir, pueden colgarse con ganchos en un tablero perforado.
- Los cajones pequeños pueden ser utilizados para guardar los objetos coleccionables como las conchas marinas, las piedrecillas o las plumas.
- Con el fin de maximizar el almacenamiento, se pueden guardar accesorios en recipientes de plástico. Dichos recipientes son recomendables para los recursos que se utilizan en el juego con agua, ya que algunos de ellos deben guardarse estando aún húmedos. Otra alternativa es colgar los objetos en bolsas de nylon para que se aireen.
- Los recursos pueden agruparse en cajas o recipientes de según su función, por ejemplo, para llenar, para vaciar, para medir o los objetos que flotan. Para ilustrarlo, en una caja para el juego con burbujas, incluiríamos lo siguiente:

  solución jabonosa,
  pipas,
  cajas de plástico,
  sorbetes de plástico,
  anillos plásticos de empaques de seis bebidas gaseosas,
  limpiadores de pipas, palillos de dientes, plastilina,
  esponjas y tazas de icopor o tecnopor ("styrofoam"), y
  recipientes pequeños abiertos en sus dos extremos: plásticos o metálicos.

El empleo de rótulos o señales

Con el fin de facilitarles a los niños el almacenamiento y el retorno de los materiales del área de arena y agua, haga uso de rótulos. Mediante un dibujo o una fotografía, usted les puede mostrar a los niños adónde se almacena cada recurso. Esta estrategia es especialmente útil para ilustrar aquellos artículos almacenados en recipientes, cajas o gavetas. Al ver las imágenes de los objetos almacenados en un recipiente particular, los niños podrán saber si el objeto buscado se encuentra allí, sin tener que vaciar todo su contenido. Lo anterior disminuye la frustración de los niños y reduce el desorden.

Lo más apropiado para los niños más pequeños son los rótulos ilustrados, colocados a la altura de su vista. Sin embargo, a aquellos un poco mayores les gusta que aparezca el nombre del objeto con la ilustración. En ambos casos se sugiere que los rótulos sean cubiertos con papel adhesivo ("contact") transparente para protegerlos del agua y la arena y de los dedos sucios.

Evaluación de la eficacia del área

La mayoría de los maestros encuentra que siguiendo las indicaciones que se presentan en esta sección, el área de arena y agua funciona eficazmente. Las observaciones frecuentes del área le permitirán saber si el juego con arena y agua le sirve de base al desarrollo del aprendizaje infantil. Es posible que la ubicación de la arenera interfiera con el tránsito de los niños, o que los accesorios sean de difícil acceso para ellos. Es posible que los niños se sientan agobiados por los materiales o, quizá, que no haya suficientes implementos disponibles para el aseo. El observar la manera en que los niños utilizan el área de arena y agua le permitirá hacer los ajustes necesarios al entorno o o espacio del área.

Las siguientes son algunas recomendaciones en las que se puede concentrar cuando haga sus observaciones:

- ¿Con qué frecuencia eligen los niños jugar aquí?
- Por lo general, ¿los mismos niños seleccionan esta área de interés?
- Los niños, ¿juegan con la misma frecuencia que las niñas?
- Los niños, ¿hacen uso de unos pocos accesorios a la vez, o durante el juego utilizan la mayoría?
- Los niños, ¿pelean a causa de los accesorios o por tener que tomar turnos para jugar en el área?
- Durante el juego, ¿el área se desordena demasiado o el desorden es relativamente controlado?
- ¿Los niños recogen y/o limpian después de jugar?

Cuando se organiza el área eficazmente, los niños pueden concentrase en su trabajo y beneficiarse del juego con arena y agua.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Usted puede fomentar el aprendizaje infantil por medio del juego con arena y agua mediante la observación que le permita establecer el nivel de desarrollo de los niños y garantizar—de la mejor manera posible—su continuo desarrollo. Comprender cómo se desarrolla el juego de los niños con arena y agua, le facilitará efectuar sus observaciones.

Cómo juegan los niños con la arena y el agua

El juego funcional es la primera etapa de desarrollo tanto para el juego con arena como para el juego con agua. En esta etapa, los niños se familiarizan con las propiedades de los materiales. ¿Cómo se siente la arena al pasar entre los dedos? ¿Cómo se siente el agua al ser palmoteada? ¿Qué le sucede al agua al añadírsele jabón? ¿Los granos de arena desaparecen al pasar por un tamiz? Durante esta etapa de desarrollo los niños hacen uso de sus sentidos para sentirse más a gusto con la arena y el agua. A medida que ellos cuelan, vacían, meten los dedos, palmotean y combinan esta sustancias, adquieren información acerca de estos materiales y sobre lo que se puede hacer con ellos.

El juego constructivo le sigue a la etapa exploratoria. En este nivel, los niños aplican lo que han aprendido acerca de la arena y el agua. En lugar de sacar simplemente con una cuchara y de un balde a otro la arena mojada, ahora realizan esta actividad como un evento planeado. Durante el juego constructivo, los niños convierten una estructura de arena en una edificación que puede ser nombrada, o que forma parte de la base de un puente que se va a construir. Las actividades durante esta etapa son más intencionales y forman parte de una gran serie de experimentos.

El juego dramático es una extensión de la etapa precedente. La actividad es planeada y ejecutada más cuidadosamente. Los niños experimentan con la construcción de laberintos complicados, alrededor de castillos y de túneles intercomunicados. El juego con agua puede incluir elementos socio-dramáticos cuyo origen es la imaginación infantil. Las actividades de los niños durante este tipo de juego, simbolizan o reflejan—en gran medida—sus experiencias.

Las actividades de juego durante este nivel más avanzado también revelan un grado mayor de cooperación. En los niveles iniciales los niños con frecuencia disfrutan de explorar la arena y el agua individuamente. Pero, a medida que comienzan a aplicar lo que saben, disfrutan el participar en proyectos compartidos y su juego refleja los esfuerzos por construir y experimentar en equipo.

Observación individualizada de los niños

Al hacer observaciones es útil comenzar con los objetivos que haya establecido para el aprendizaje de los niños. Luego, utilizando su conocimiento respecto al desarrollo del juego con arena y agua, observe cuidadosamente a los niños de manera individual. Los siguientes interrogantes se ofrecen como punto de partida para sus observaciones:

- ¿Con qué frecuencia un niño particular decide jugar con arena y agua? ¿Qué podría hacer yo para animar a un niño reacio a jugar aquí?
- El niño, ¿manifiesta mayor preferencia por el juego con arena o por el juego con agua? La preferencia, ¿ se debe a la mayor familiaridad con uno de los materiales?
- El niño ¿prefiere jugar con arena y agua en el exterior?

- El niño ¿explora los recursos o experimenta con ellos? Y, ¿cómo puedo expandir el juego del niño para que avance al próximo nivel de desarrollo?
- El niño, ¿juega solo o cooperativamente con otros niños? ¿Qué clase de proyectos en grupo podría presentarle para alentar el trabajo en equipo?
- El niño ¿permanece involucrado en su juego por un período de tiempo largo? ¿Qué preguntas abiertas podría formular para saber qué está pensando el niño?

Con la información obtenida durante sus observaciones, usted podrá determinar el tipo de juego en que participan los niños. Saberlo, le permitirá interactuar con ellos en formas que incrementen aún más su progreso.

La interacción con los niños

Usted puede estimular los intereses intrínsecos que tienen los niños en la arena y el agua, al reaccionar a su juego en formas que fortalezcan aún más el desarrollo. Una de las maneras más sencillas, y a la vez más eficaces, es hablar con los niños acerca de lo que estén haciendo. Al hacerlo, usted:

- les facilita a los niños darse cuenta de aquello que están haciendo y del por qué, y
- les comunica que sus actividades son importantes y valiosas.

En primer lugar, pídales describir lo que estén haciendo. A aquellos niños reacios a expresarse, podría preguntarles algo como lo siguiente:

- "¿Cómo suena el agua al vaciarla?".
- "Tus dos jarras de agua, ¿pueden contener la misma cantidad?".
- "¿Cómo se siente la arena?".
- "¿Qué descubriste al emplear el molino o la rueda de agua?".

Una vez que los niños le describan sus acciones, concentre la atención de ellos en lo que hayan hecho. Las preguntas abiertas los estimularán a reflejar sus actividades.

- "Háblame sobre lo que hiciste".
- "¿Por qué crees que los pasteles de barro no mantienen su forma?".
- "Realmente lograste que el molino/rueda fuese rápido. ¿Qué podrías hacer para que se mueva despacio?".
- "Veo que tratas de hacer que la arena entre por ese pequeño agujero. ¿Qué podrías utilizar para llenar la botella de arena sin regarla?".
- "¿Cómo podríamos usar estos moldes para galletas en la arenera?".

El proceso de reaccionar y fomentar el juego infantil les permite a los maestros orientar el aprendizaje a la vez que estimulan a los niños a tomar el liderazgo.

Cómo animar a los niños reacios a jugar

Para aquellos niños que parezcan estancados en una etapa particular, o reacios a participar en las actividades con arena y agua, es importante que los maestros sepan cuándo y cómo intervenir. A continuación se incluyen algunas estrategias:

- Comience con los accesorios básicos y observe el juego de los niños, para ver cuáles accesorios nuevos se pueden agregar (por ejemplo, cuando los niños estén experimentando con llenar una botella, puede adicionarse un embudo).
- Presente los materiales secuencialmente (por ejemplo, primerola arena seca, luego la mojada; primero el agua limpia, luego con color o con jabón).
- Provea los elemento básicos que los niños puedan necesitar para sus experimentos:

  diferentes tipos de superficies en las que se pueda vaciar agua como por ejemplo: papel encerado, una esponja o plástico;

  objetos que se hundan o floten;

  una serie de tarros agujereados para que los niños pueden observar cuánto tiempo tardan en vaciarse; y

  materiales que sean proporcionales, tales como las tazas para medir.

Haciendo uso de este tipo de estrategias usted podrá crear un ambiente en el cual los niños se sientan a gusto experimentando por su cuenta.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Los maestros pueden enriquecer y expandir el aprendizaje infantil al trabajar con los niños en el área de arena y agua. Al presentarles recursos nuevos y actividades especiales, usted podrá convertir el área de arena y agua en un espacio de aprendizaje estimulante.

Las actividades especiales

Soplar burbujas

Los niños de todas los edades—al igual que los adultos—disfrutan de esta actividad. Es posible que los niños de preescolar más pequeños necesiten de su ayuda; en cambio los niños mayores podrán realizar esta actividad en forma independiente. Incluya esta actividad en el juego con agua y ofrezca materiales para producir burbujas, tales como la solución jabonosa y los utensilios para producir las burbujas. Una buena solución jabonosa la constituye una taza de detergente para lavar platos y un galón de agua. La mayoría de maestros prefieren el jabón líquido de alta calidad porque produce mejores resultados. Para producir burbujas que duren más, se le puede añadir a la solución jabonosa glicerina líquida, miel de maíz o gelatina en polvo. Una fórmula probada sugiere añadirle 50 gotas de glicerina a la mezcla anterior, para obtener unas burbujas verdaderamente espectaculares.

Con su orientación, los niños podrán construir o usar "tal cual" una variedad de objetos para producir burbujas tales como:

- marcos de anteojos vacíos,
- anillos plásticos de empaques de seis bebidas gaseosas,
- ganchos de ropa (de alambre), o alambre eléctrico grueso ya moldeado en figuras,
- tapas de recipientes plásticos (de margarina o café) con figuras cortadas en ellos, o
- canastillas plásticas para frutas pequeñas.

Las burbujas se producen sumergiendo los objetos antes mencionados en la solución jabonosa y agitándolos rápidamente por el aire o soplándolos, de manera que la película o telilla que produce el jabón, pase por los espacios vacíos del objeto y se produzcan las burbujas. Los niños descubrirán que la mejor forma de hacerlas es con los utensilios y las manos mojadas, ya que las superficies secas hacen que las burbujas exploten.

Una variación creativa de este tema puede ser llevar a los niños al exterior en un día suficientemente cálido para que puedan ponerse sus trajes de baño. En esta actividad los niños formarán parte de las burbujas mismas. Se recomienda llenar de solución jabonosa una piscina portátil. En ella, puede pararse un niño sobre una toalla (la toalla previene que el niño se deslice). El niño se coloca un "hula-hula" a su alrededor y permite se sumerja en la solución. Con su ayuda el "hula-hula" se podrá levantar por encima del niño, quien

quedará rodeado por la enorme burbuja que se formará. Esta actividad con seguridad le dará una nueva apreciación de lo que son las burbujas.

El lavado de piedras

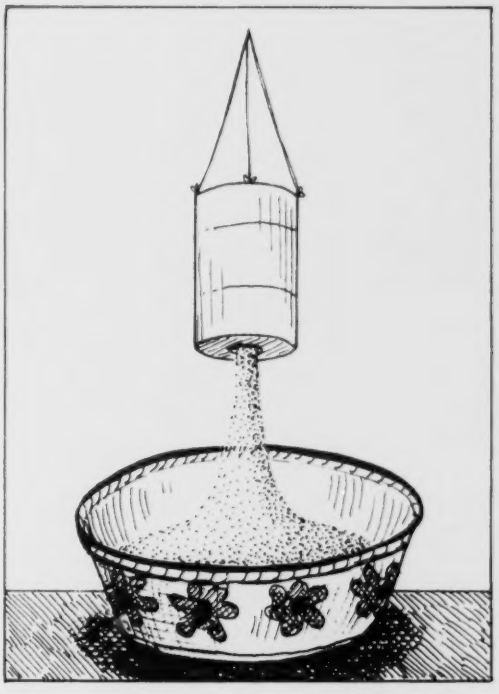
Otra actividad es lavar piedras. A los niños más pequeños de preescolar les encanta lavar objetos. Inicie esta actividad con la búsqueda de piedras que necesiten ser lavadas. Empleando un balde con agua y una esponja suave, los niños podrán empezar a transformar los piedras que encuentren. Estimule a los niños a observar cómo el agua cambia el color de las piedras a medida que se lavan.

El empleo de rastrillos

Usted puede ayudar a los niños a diseñar y a cortar rastrillos en cartón o cartulina gruesa para crear patrones en la arena. Si los niños desean preservar sus diseños, se puede acudir al yeso ("plaster of Paris"). Primero, vacíe el yeso sobre la superficie diseñada y, una vez endurecido el yeso, sáquelo de la arena. La escultura resultante será inversa al patrón inicial hecho en la arena.

Las arenas del tiempo

Los niños un poco mayores pueden construir un reloj, similar a muchos que se utilizan en juegos de mesa, mediante un tarro, arena y una cuerda. Al tarro se le abre un agujero en un extremo y tres en el otro. Se pasa una cuerda por los tres agujeros y se ata en el centro para poder colgarlo. Luego se cuelga el tarro sobre un tazón y se vierte arena dentro de él. Haciendo uso de un reloj, los niños podrán contabilizar el paso de tres minutos (o cualquier otro período de tiempo elegido). La arena sobrante en el tarro se bota y la recogida en el tazón se convierte en "las arenas del tiempo". Los niños pueden hacer uso de este mecanismo para medir tiempo en actividades que duren tres minutos, incluso para tomar turnos.



Integración del juego con arena y agua con las demás áreas del currículo

Aunque el juego con arena y agua esté relegado a un lugar particular en la clase, usted podrá emplear la arena y el agua como apoyo a actividades que los niños estén realizando en otras áreas de interés. Uno de los nexos existentes más naturales, es con la ciencia. Las siguientes son algunas actividades relacionadas con la ciencia, que usted podría poner en práctica con los niños con el fin de expandir su aprendizaje:

Cómo cambia el agua las cosas

Para este experimento prepare una variedad de sustancias tales como: papel secante, sal, gelatina en polvo, papel, arena, una esponja etc. Los niños podrán emplear un cuentagotas para humedecer dichos elementos gradualmente. A medida que los mojen, formule preguntas que estimulen a los niños a describir lo que vean y lo que crean que está sucediendo:

- ¿Qué cambió de color al añadirle agua?
- ¿Algo cambió de forma al agregarle agua?
- ¿En qué se diferencian el papel secante mojado y el seco?
- ¿Qué pasaría si le agregaras agua a un vaso de jugo de naranja?

Usted puede hacerle un seguimiento a esta actividad mediante una conversación o debate acerca de lo que sucede al mojar cada uno de estos elementos.

Lo que se hunde y lo que flota

Para esta actividad recolecte una serie de objetos que floten (un trozo de madera, una botella de plástico con tapa hermética, una hoja, una bellota) y otra de objetos que no floten (un "clip", un clavo, arcilla, una piedra). Los niños de todas los edades podrán turnarse para colocar los objetos en el agua y notar si flotan o se hunden. Se recomienda continuar con más experimentos de este tipo:

- ¿Qué sucede si a un objeto que flota, se le mantiene bajo el agua y luego se le suelta?
- ¿Qué sucede si a un objeto como la madera, se le colocan encima objetos que no flotan, como las piedras?

La observación de los granos de arena

Hacer uso de una lupa estimula a los niños a diferenciar los tipos de arena. Los niños un poco mayores, incluso disfrutan al utilizar un microscopio sencillo. Ellos pueden comparar la diferencia entre la arena vista mediante el microscopio y la vista con el ojo humano. Una bola de cristal transparente también puede servir como lupa. Otra alternativa, es construir una lente de agua, con una botella de plástico transparente llena de agua.

Los siguientes interrogantes sirven para orientar a los niños en sus observaciones:

- ¿Cómo es la arena?
- ¿Cómo se siente la arena?
- ¿Qué ves cuando miras a través del microscopio y bajo el agua?
- La arena que se ve a través del microscopio, ¿es igual a la que se ve sobre la mesa?

La comparación entre los diferentes tipos de arena

La arena fina, la arena gruesa y la tierra, tienen propiedades totalmente diferentes. La arena fina es la mejor para moldear. En cambio, las partículas de tierra—aunque pequeñas—no se mojan fácilmente. Sin embargo, los elementos contenidos en la tierra como las raíces, troncos y piedrecillas, fortalecen las construcciones. Permítales a los niños experimentar con cada tipo de arena. Primero con la arena seca y, luego, con la arena mojada con el fin de modelar y construir. Anime a los niños a hablar acerca de sus construcciones por medio de preguntas como las siguientes:

- ¿Qué clase de arena se mojó más?
- ¿Con qué clase de arena fue más fácil construir?
- ¿Cuál clase de arena se sentía mejor?
- ¿Cuál clase de arena desearías emplear para construir un castillo?
- ¿Cuál clase de arena te gustaría tener en la arenera?

Otras áreas del currículo que se pueden vincular al juego con arena y agua son: la casita, el arte, la música y contar cuentos en el área de la biblioteca. A continuación, se sugieren algunas actividades que usted podría llevar a cabo con los niños, si su deseo es fomentar el aprendizaje en estas áreas:

Empleo de la arena y el agua en el juego dramático o imaginario

A medida que los niños juegan con arena y agua, las ideas para el juego dramático o imaginario surgen de manera natural. Por ejemplo a los niños les gusta lavar ropa y bañar muñecas en el lavamanos. Por consiguiente, los maestros podrían utilizar el área del agua como una extensión de las actividades que ocurran en la casita. De manera similar, el juego con arena conduce fácilmente a las exploraciones de la fantasía. Por ejemplo, el tradicional castillo de arena, puede ser utilizado para inspirar las narraciones de los niños, o para ayudarlos a enfrentar sus temores. A medida que ellos construyan sus castillos, podrán contar historias de dragones temerarios y caballeros osados. Emplear el agua y la arena en el juego representativo es especialmente eficaz porque estos elementos son tranquilizantes para los niños. Las emociones y/o los problemas que los niños experimentan y a los que se enfrentan en este tipo de entorno o ambiente, se tornan menos problemáticos para los niños.

El empleo artístico del agua y la arena

La mayoría de los niños disfruta el empleo de partes del cuerpo en actividades artísticas. Una actividad relacionada con la arena que incluye este aspecto es la elaboración de moldes. Para elaborar un molde, pídales a los niños añadirle agua a un recipiente pequeño con arena. Luego, pídales a los niños, presionar la arena con una de sus manos. Ofrézcales ayuda para llenar con yeso ("plaster of Paris") los rastros o huellas de sus manos. Después de unos cuarenta o cincuenta minutos el yeso se sentirá duro y frío al tacto. Los niños podrán , entonces, retirar sus impresiones de la arena con cuidado. Dichas impresiones pueden pintarse o decorarse, o dejarse tal cual. Los niños podrán emplear la misma técnica para obtener impresiones de sus pies, de objetos como las conchas marinas o las llaves. A medida que los niños trabajan en esta actividad, usted podría formularles preguntas como las siguientes:

- ¿Qué sentiste al colocar tu mano sobre la arena mojada?
- ¿Qué hiciste para saber si todos tus dedos dejaron una huella en la arena?
- ¿Cómo podemos saber si el yeso ya está duro?
- ¿Se parece tu mano de yeso a tu mano real? ¿En qué se diferencian?
- ¿Cómo puedes diferenciar, la huella de tu mano de la de alguien más?
- ¿De qué otras partes de tu cuerpo podríamos hacer impresiones?

Empleo del agua y la arena con la música

Los niños pueden hacer uso del juego con agua para determinar los sonidos específicos que producen las ollas, sartenes y recipientes plásticos al rociarlos con agua. Ayúdeles a los niños a seleccionar las ollas y sartenes que se puedan llevar afuera y recostarlas contra una pared o un árbol. Pídales a los niños que toquen "los instrumentos" con un chorro de agua continuo, el que podrán producir utilizando botellas plásticas flexibles, con el fin de obtener "música". Los niños más pequeños de preescolar y de kindergarten disfrutarán produciendo estos sonidos y copiando su timbre y duración. A los niños mayores de preescolar les puede entusiasmar producir tonos musicales y ritmos para acompañar canciones, tales como: "Los pollitos dicen".

Las actividades presentadas aquí, son sólo una muestra de la multiplicidad de actividades y experimentos que los maestros pueden introducir en el área de arena y agua con el fin de captar el interés de los niños. Dependiendo de las capacidades e intereses de los niños, usted podría agregarle a esta lista sus propias ideas.

V. Cómo compartir con los padres el juego con arena y agua

Cuando los padres observan a sus hijos vaciar un balde de arena en una arenera, o jugar con agua durante el baño, no siempre están conscientes de que sus hijos están aprendiendo conceptos matemáticos y científicos, fortaleciendo sus destrezas motrices y poniendo a prueba sus destrezas sociales. Algunos padres incluso se quejan de que sus hijos regresen a casa con arena entre el cabello. Pero estos problemas con frecuencia pueden evitarse si los maestros dedican un tiempo a facilitarles a los padres, apreciar las oportunidades de aprendizaje que el juego con arena y agua les ofrece a sus hijos.

La conducción de talleres o cursillos sobre el juego con arena y agua

Una de los medios más eficaces de ayudar a los padres a aprender sobre el juego con arena y agua, es llevar a cabo talleres o cursillos en los que los padres puedan aprender de manera inmediata lo que sucede en la clase de su hijo. En un taller introductorio sobre el juego con arena y agua, los padres podrán jugar directamente en las tinas o bañeras con arena y agua y emplear los accesorios disponibles. A medida que los padres ciernan arena y midan cantidades de agua, podrán producir una lista de todos los conceptos matemáticos y de la ciencia aprendidos mediante estos materiales.

A continuación, usted podría compartir con los padres cómo hace uso de esta área para fomentar el desarrollo socio-emocional, cognoscitivo y físico de los niños. Al poner en práctica con los padres, varias actividades de aprendizaje planificadas, ellos podrán experimentar cómo el rastrear objetos en la arena fortalece la motricidad fina, o cómo añadirle jabón en polvo al agua, ilustra un principio científico. Es de gran importancia, hacer énfasis en por qué usted valora el juego con arena y agua como uno de los aspectos cruciales del currículo de preescolar y de kindergarten.

Otro de los aspectos en que podría centrarse, es en cómo los accesorios fomentan el aprendizaje infantil en el área de arena y agua. Primero, pídales a los padres que jueguen con arena y agua sin accesorios. ¿Cuánto tiempo tardan en sentirse aburridos? Para captar su interés, invítelos a seleccionar cualquiera de los recursos que vean en la clase. Después de unos 10 minutos, pídale al grupo hablar sobre los recursos seleccionados y el porqué de su elección. ¿Cuáles funcionaron mejor con el agua? ¿Cuáles con la arena? ¿Cuáles conceptos creen los padres, aprenderán los niños con estos recursos?

Como una actividad de seguimiento, haga que los padres trabajen en grupos y encuentren accesorios con los que puedan:

- producir burbujas de variadas formas y tamaños,
- crear un episodio de juego drameatico o imaginario,
- ilustrar cómo podrían los niños aprender conceptos matemáticos.

La participación de los padres en la clase

Por lo general, cuando los padres visitan la clase y observan a sus hijos conduciendo experimentos científicos en la mesa del agua y produciendo moldes en la de arena, ellos experimentan cierto respeto por el juego con arena y agua. Si usted les solicita a los padres servir como voluntarios en el área de arena y agua, ellos podrán presentarles a los niños accesorios nuevos, conducir experimentos científicos, o estar a la mano con el fin de animar a los niños a medida que juegan.

A aquellos padres que no puedan colaborar en la clase, usted podría solicitarles ayuda con la recolección de algunos accesorios adicionales poco comunes que pudieran añadirle una nueva dimensión al juego infantil. Encontrar la forma de involucrar a los padres en el juego de los niños con arena y agua, contribuye a que se les facilite apreciar el papel tan importante que juegan estos materiales en el currículo.

Carta a los padres sobre el juego con arena y agua

Lo que hacemos y por qué

Aunque usted posiblemente esté familiarizado con los chapoteos de sus hijos en la bañera y con la excavación en la arenera de algún parque infantil, posiblemente se sorprenda al saber que el área de arena y agua constituye una parte muy importante de nuestro programa. Lo anterior se debe a que la arena y el agua no son únicamente cuestión de juego, son también un espacio natural para el aprendizaje.

Cuando los niños vierten agua en tazas para medir, adquieren el fundamento para el pensamiento matemático. Cuando lanzan corchos, piedras, plumas, o canicas entre una bañera llena de agua, observan científicamente cuáles objetos flotan y cuáles se hunden. Y, cuando trazan sus rastros en la arena, aprenden tanto de matemáticas como de arte.

Nosotros estimulamos a los niños a experimentar con estos elementos y, en la medida en que lo hacen, les formulamos preguntas que los animen a pensar sobre lo que están descubriendo:

- ¿Por qué crees que la arena mojada no deja mover el molino o la rueda?
- ¿Cómo cambió el agua cuando le añadimos el jabón en polvo?
- La arena, ¿se siente diferente cuando está mojada?
- ¿Cuántas de estas tazas de agua necesitaremos para llenar esta jarra de un cuarto de galón?

Lo que se puede hacer en el hogar

Además de las experiencias cotidianas de su hijo con arena y agua en la clase, usted podría establecer algún lugar en su hogar, en el cual su hijo(a) pueda jugar con arena y agua tal como lo hacemos en la escuela. Si usted escoge hacerlo, prepárese para cierto desorden. Los regueros, de agua o arena constituyen un resultado natural del entusiasta juego infantil.

A continuación le presentamos algunas ideas para organizar el juego con arena y agua en el hogar:

- El juego con agua puede tener lugar en el baño o en la cocina. Para ello, debe colocar una toalla grande en el suelo y si el lavadero es alto para el niño, se le puede proveer un asiento o banco. En el exterior se pueden utilizar, una piscina portátil o una bañera.
- Como arenera o caja de arena en miniatura, se puede utilizar una tina pequeña para lavar platos. Con esta clase de arenera su hijo(a) podrá jugar sobre una mesa, en el piso o, inclusive, sobre su regazo. Para jugar en la arenera miniatura, recolecte objetos pequeños, tales como conchas marinas, animales de plástico, cucharillas cafeteras, etc.
- Si no se cuenta con una arenera al aire libre, se puede excavar un hoyo y llenarlo de arena. Adentro, se puede llenar una bañera con polvo de arena.

Ofrecerles a los niños la oportunidad de jugar con arena y agua con regularidad, les ayuda a desarrollar sus mentes y cuerpos en una forma tranquilizante y placentera.

LA BIBLIOTECA

I. Importancia de la biblioteca 225

Objetivos del aprendizaje infantil 225

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje 227

Creación del espacio 227
Selección de los materiales 228
Organización de los materiales 231
El cuidado de los materiales 231
Evaluación de la eficacia del área 232

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil 233

Cómo utilizan los niños los materiales de la biblioteca 233
Observación individualizada de los niños 235
La interacción con los niños 235

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil 238

Las actividades especiales 238
Integración de la biblioteca con las demás áreas del currículo 240

V. Cómo compartir con los padres la biblioteca 242

La conducción de talleres o cursillos sobre la biblioteca 242
La participación de los padres en la clase 242
Carta a los padres sobre las actividades en la biblioteca 243

VI. Bibliografía infantil recomendada 244

I. Importancia de la biblioteca

La biblioteca puede ser un oasis en el salón de clases, puesto que es un lugar tanto para alejarse de otras áreas de interés más activas, como para relajarse en un ambiente agradable y disfrutar del mundo de la literatura. Cuando a los niños se les lee con frecuencia, o de manera regular y se les estimula a mirar los libros por su cuenta, a escuchar historias o cuentos grabados y a crear los propios, desarrollan la motivación y las destrezas necesarias para leer y escribir.

La biblioteca puede incluir una sección de escritura y una sección para escuchar grabaciones (fonoteca), con cassettes, tableros de fieltro y títeres. Estos medios, sumados a los cuentos narrados tanto por los maestros como por los niños, fortalecen las destrezas de lectoescritura (lectura, escritura y comunicación). A la vez, el área de la biblioteca fomenta el progreso infantil en otras áreas del desarrollo. En la biblioteca los niños:

- expanden su imaginación y creatividad;
- aprenden la importancia de lo escrito como un medio de comunicación;
- adquieren información y se ajustan a nuevas experiencias al leer y escuchar cuentos o historias relacionados con temas como el nacimiento de un hermano, una mudanza, el ingreso a una nueva escuela o las visitas al dentista o al doctor;
- aprenden a manejar situaciones difíciles como una hospitalización, la muerte de un familiar, la muerte de una mascota, el divorcio y la rivalidad entre hermanos;
- adquieren conocimiento sobre ciencias, matemáticas, historia, sobre cómo cuidar de sí mismos, sobre la salud y sobre personajes famosos;
- aprenden acerca de nuestras responsabilidades sociales, tales como ser un buen amigo, proteger nuestro medio ambiente, compartir y tomar turnos y, además, sobre cómo comportarse en situaciones específicas;
- se familiarizan con diferentes géneros literarios, entre los que se incluyen las rondas infantiles, los cuentos fantásticos y las biografías.

Estar expuestos a los libros y a la narración les ayuda a los niños a comprender que sus sentimientos, temores, interrogantes y problemas no son suyos exclusivamente. Adquirir el gusto por los libros es uno de los incentivos más poderosos para que los niños se conviertan en lectores.

Objetivos del aprendizaje infantil

La siguiente lista es una muestra de objetivos para ayudarle a evaluar las posibilidades de aprendizaje en su área de biblioteca. Alcanzar los objetivos que se proponga, dependerá de las edades e intereses de los niños de su grupo.

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Desarrollar la consideración por los demás (demostrando empatía después de escuchar una historia sobre personas con impedimentos o que hayan sufrido discriminación).
- Asumir diferentes roles (representando a los personajes de una historia).
- Compartir el tiempo y los materiales con otros. (invitando a algún niño a escuchar una grabación).
- Estimular la autoestima (elaborando un libro con fotografías de sí mismos y sus familias).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Desarrollar la comprensión de los signos lingüísticos (relacionando la imagen de un niño con la palabra escrita: "niño").
- Aumentar el vocabulario (aprendiendo los nombres de los animales en un libro sobre el Africa).
- Predecir eventos (diciendo lo que va a suceder en una historia que se cuenta en voz alta).
- Reconocer objetos, colores y formas (señalando objetos sobre un tablero, describiendo sus atributos).
- Comprender secuencias (abriendo un libro y pasando las páginas en orden).
- Aplicar el conocimiento en situaciones nuevas (inventando rondas o rimas sin sentido o significado específico, después de escuchar algunas grabaciones).
- Desarrollar las destrezas de la narración (dictándole historias al maestro o inventando historias con garabatos o con escritura imaginaria).

Objetivos del desarrollo físico

- Desarrollar la motricidad fina (escribiendo con marcadores).
- Fortalecer los músculos visuales (siguiendo las ilustraciones y las palabras de un libro).
- Coordinar los movimientos ojo-mano (colocando objetos sobre el tablero de fieltro).
- Refinar las destrezas de discriminación visual (encontrando un objeto o persona en una ilustración compleja, tal como a *Waldo,* en los libros: *¿Dónde está Waldo?*).

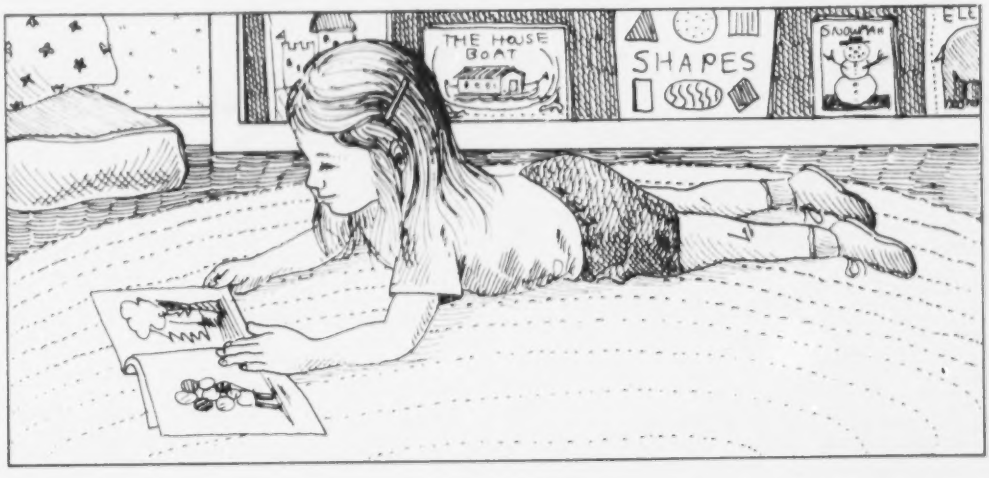
Los maestros pueden utilizar el área de la biblioteca para alcanzar una gran variedad de objetivos de aprendizaje. Mantenga presente que no todos los objetivos aquí presentados son apropiados para todos los niños. Para lograrlo, usted necesitará individualizar su programa seleccionando objetivos que estén más acorde con los niveles de desarrollo de los niños de su grupo.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

El *Currículo Creativo* incluye espacio para mirar libros, escuchar discos y grabaciones, y para escribir. En algunos salones éstas diferentes actividades están localizadas juntas. En otros, los instrumentos de escritura pueden estar incorporados al área de arte, y los discos y grabaciones pueden formar parte del área de música. La importancia no radica en la localización, el factor crucial es cómo optan los maestros por distribuir los espacios y materiales. Tal como en las demás áreas, la organización de la biblioteca juega un papel primordial en el fomento del aprendizaje infantil.

Creación del espacio

La clave para establecer un área de biblioteca eficaz, es convertirla en un espacio que invite a los niños a pasar su tiempo allí. El área de la biblioteca debe situarse en un sector no muy transitado y cerca a otras áreas tranquilas de la clase, como la de arte o la de los juguetes de mesa. De manera que los niños estén libres para concentrarse y divertirse. Un área de biblioteca exitosa comunica que en una atmósfera silenciosa pueden ocurrir cosas fascinantes.



Amueble el área con sillas suaves y cojines. Unos muebles cómodos les permiten a los niños saber que éste es un espacio para sentirse a gusto. Una alfombra, un cojín grande, una mecedora o incluso un colchón cubierto con una atractiva manta, crean un ambiente cálido y acogedor.

Incluya en el área una mesa y sillas. Algunos niños prefieren mirar los libros o escribir sentados en una mesa. Un mantel o mandil de colores vivos o una planta, le dan calor al espacio.

Decore las paredes. Los forros de los libros, las fotografías de niños y adultos leyendo y las obras de arte de los niños, pueden hacer que esta área sea más acogedora. Las tablas gráficas así como la señalización, también contribuyen a crear un entorno de aprendizaje rico en escritura.

Ilumine bien el área. Los niños no deben tener que esforzar sus ojos; siempre que sea posible, la luz natural es preferible. Una lámpara de pié o una colgante pueden proveer iluminación adicional, de ser necesario.

Selección de los materiales

El área de la biblioteca puede llegar a ser uno de los lugares más populares del salón, siempre y cuando los maestros seleccionen cuidadosamente los materiales contenidos en ella. Dese tiempo para pensar acerca de los libros, grabaciones y materiales escritos, más apropiados para los niños de su grupo.

Selección de los libros

Existen muchísimos libros maravillosos y apropiados, escritos especialmente para niños pequeños. ¿Cómo seleccionar los libros habiendo tantos títulos disponibles? Para hacerlo, es importante comenzar por los intereses, experiencias de vida y destrezas de los pequeños. Ellos centran su atención en sí mismos, sus familias, sus hogares y sus amigos. Y, a ellos les gustan las historias o cuentos con personajes con los cuales puedan identificarse.

Los libros apropiados para los pequeños de preescolar, tienen las siguientes características:

- una trama simple sobre experiencias familiares;
- ilustraciones coloridas, claras, realistas y llenas de detalles;
- ilustraciones dibujadas desde el punto de vista del niño, muchas repeticiones en la historia y un rico lenguaje (rimas, sin sentidos y repeticiones).

A los niños de preescolar y kindergarten un poco mayores, les gustan los libros con una línea histórica. Su umbral de atención es mayor y ya aprecian el humor y la fantasía. Los libros apropiados para ellos tienen las siguientes características:

- una trama que pueda ser seguida;
- una historia con humor o quizás con un final sorpresivo;
- expresiones imaginarias de eventos que—ellos saben—no pueden suceder;
- historias que amplíen su comprensión del mundo a nuestro alrededor;

- ilustraciones coloridas llenas de detalles;
- historias enmarcadas en lugares lejanos y otras culturas, con elementos similares a los de sus propias experiencias.

Los libros infantiles deben desafiar los prejuicios, los sesgos ideológicos y los estereotipos, y transmitirle a los niños mensajes positivos acerca de todas las posibles diferencias existentes. Esto significa que los libros que usted seleccione deben exhibir lo siguiente:

- hombres y mujeres en diversos roles, mostrando la habilidad de tomar decisiones, resolver problemas, cuidar de los miembros de la familia y trabajar fuera del hogar;
- una variedad de estructuras familiares (padre e hijo, dos niños y una abuela, etc.);
- ilustraciones que representen a las personas en forma realista (madres de familia que usan ropa diferente a los delantales o mandiles y personas de diversos orígenes étnicos proyectados en forma realista, no estereotipada);
- personas de todos los orígenes étnicos que puedan ser exitosos, resolver problemas, tomar decisiones, asumir diferentes roles familiares y exhibir una gama de emociones diversa; y
- adultos y niños con impedimentos que participen en todos los aspectos de la vida, incluidos los programas típicos, una vida familiar activa, los deportes y otras actividades recreativas.

Al final de este módulo hemos incluido una bibliografía infantil complementaria. Usted puede hacer uso de esta lista, con el fin de aumentar la selección de libros de su clase.

No es necesario obtener el inventario total de los libros al comienzo del año. Algunos maestros encuentran al rotar los libros con cierta frecuencia, que los niños tienen la sensación de ver libros nuevos, o de que sus temas favoritos ya casi olvidados, reaparecen. Mas aún, a medida que emerjan intereses nuevos, se podrán adicionar libros apropiados. Por ejemplo, si un niño debe ir al hospital para someterse a una operación de las amígdalas, o se siente mal a causa del nacimiento de un hermano, usted podrá incluir libros relacionados con estos temas en los momentos apropiados.

Usted también podrá incluir materiales que estimulen a los niños a contar sus propias historias y a dramatizar otras que hayan escuchado. Los accesorios, como los tableros de felpa y los títeres, fomentan la narración y enriquecen el área.

Cómo equipar la fonoteca o área para escuchar grabaciones

De ser posible, la fonoteca debe incluir dos o tres grabadoras pequeñas y una variedad de cintas o grabaciones para que los niños puedan elegir qué escuchar. Para no perturbar a los otros, los niños pueden escuchar las grabaciones haciendo uso de audífonos. Los mismos planteamientos generales anotados para los libros, se aplican a la selección de historias grabadas. Las mejores grabaciones son:

- cortas, porque el umbral de atención de los niños es limitado;
- vivaces en su presentación porque nada es más aburrido que una voz seca y monótona;
- técnicamente bien producida, es decir, sin estática ni ruidos;
- despojada de prejuicios en su contenido; y
- narradas tanto por hombres como por mujeres.

Para seleccionar historias grabadas comience con historias o cuentos que les sean familiares a los niños, o que acompañen libros que usted tenga en el salón. Usted mismo podrá hacer las

grabaciones, seleccionando los libros que los niños conozcan bien y que -particularmente- les gusten. A medida que grabe la historia usted podrá desear incluir efectos sonoros u ofrecerles indicaciones a los niños que les permitan saber cuándo pasar la páginas a lo largo de la grabación.

Además de las historias grabadas usted puede desear incluir grabaciones musicales en la fonoteca (en el módulo de la música y el movimiento se recomienda una serie de discos y grabaciones). Si con frecuencia usted agrega y rota los materiales de la fonoteca, notará el carácter dinámico que tiene esta área.

Cómo equipar la sección de escritura

Una sección de escritura eficaz invita a los niños a explorar el mundo de lo escrito. A continuación, se presenta una lista de materiales sugeridos para incluir en ésta área:

- ***Utensilios para escribir***

  lápices gruesos de grafito negro y de color
  marcadores gruesos y delgados a base de agua
  tiza y tableros o pizarras
  "lápices" de madera y tableros mágicos
  crayolas y libretas de hojas en blanco

- ***Instrumentos para estampar***

  "stencils" de letras y diseños

  sellos con letras del alfabeto y almohadillas de tinta

- ***Papel***

  papel para computadoras
  revistas
  tarjetas de archivo pequeñas
  sobres y papel de carta
  papel rayado y sin líneas
  papel de construcción o de colores
  papel carbón
  libros pequeños en blanco

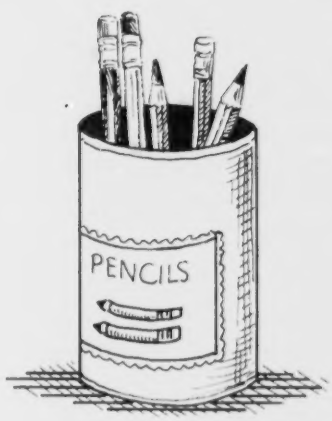
- ***Otros utensilios***

  perforadora
  cosedora o engrapadora
  tijeras
  clips
  tajalápiz

Organización de los materiales

La organización de los materiales en el área de la biblioteca determina tanto la frecuencia de uso como la eficacia con que se utilicen los mismos. Los libros deben estar en buen estado y organizados de una manera atractiva en los estantes o anaqueles, de modo que les sean atractivos a los niños. Es necesario que ellos puedan identificar fácilmente los libros y que éstos estén a su alcance.

Las cintas grabadas y los utensilios de escritura pueden colocarse en los anaqueles, o agruparse en recipientes como cajas, separadores, tarros o carpetas. Mediante el uso de siluetas—de los objetos contenidos en una caja o carpeta—usted podrá indicarle a los niños adónde guardar cada objeto particular.



A los niños de preescolar y kindergarten un poco mayores, les atrae ver en los rótulos, tanto la palabra escrita como la ilustración del objeto. Ver los nombres de los objetos junto a las ilustraciones, les ayuda a los niños a incrementar su vocabulario visual, al tiempo que seleccionan y recogen los materiales de la biblioteca.

El cuidado de los materiales

Conservar el área de la biblioteca en buen estado, les transmite a los niños el mensaje que su contenido es valioso. Si los libros están deteriorados y rayados, los lápices sin punta y los marcadores secos, los niños pronto recibirán la impresión de que éste no es un lugar muy importante. Una buena idea es revisar periódicamente esta área, con el fin de verificar que los libros, grabaciones y equipos permanezcan en buen estado. Los materiales deteriorados, los gastados y las grabadoras en mal funcionamiento, deben repararse con prontitud.

Usted también puede solicitarle ayuda a los niños para cuidar los materiales de la biblioteca. Los libros en particular, deben revisarse periódicamente y repararse con la ayuda de los pequeños. Los niños de preescolar y kindergarten un poco mayores pueden ser colaboradores muy especiales en tareas como pegar las hojas rasgadas y borrar las marcas de lápiz en los libros. Para facilitar este esfuerzo, se puede mantener en el área de la biblioteca, un "botiquín" de primeros auxilios para los libros. Una caja de cigarros o puros, sirve para almacenar los utensilios de reparación. Estos pueden incluir:

- cinta adhesiva transparente para pegar las páginas rasgadas,
- esparadrapo para reparar los lomos de los libros,
- borradores de goma para borrar las marcas de lápiz,
- corrector líquido para cubrir las marcas de tinta y crayola, y
- tijeras.

La presencia de un botiquín en la biblioteca así como el uso que del mismo hagan los maestros y los niños, les comunica que los libros deben ser respetados y cuidados por todos en la clase.

Evaluación de la eficacia del área

Diariamente usted podrá observar cómo utilizan los niños en grupo la biblioteca. Con esta información usted podrá evaluar con cuánta eficacia se están logrando los objetivos propuestos para esta área. A medida que haga las observaciones, tenga en cuenta, entre otros, los siguientes interrogantes:

- ¿Con qué frecuencia eligen los niños el área de la biblioteca?
- Las niñas, ¿eligen el área con la misma frecuencia que los niños?
- ¿Hay algún tipo de actividad (como grabaciones o libros) más popular que las demás?
- ¿Los niños pueden hacer uso del área en forma autónoma?
- ¿Los niños tienden a leer los mismos libros, o a escuchar las mismas grabaciones día tras día?
- A los niños les gusta jugar aquí, ¿solos, con algún amigo, o con algún adulto presente?
- Los niños, ¿recogen los materiales y asumen su responsabilidad en esta área?

Con base en sus observaciones, usted podrá agregar materiales nuevos o cambiar la forma de organización de los mismos. Si sus observaciones revelan que no hay problemas, puede sentirse orgulloso(a) de que—en realidad—la biblioteca está atendiendo las necesidades de los pequeños.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Al observar lo que hacen los niños en la biblioteca, hablar con ellos acerca de lo que hacen, reaccionar ante sus logros y descubrimientos, y formularles preguntas abiertas, los maestros propician el aprendizaje infantil. El primer paso en el proceso, es saber cómo se desarrolla el juego infantil con los materiales relacionados con la biblioteca.

Cómo utilizan los niños los materiales de la biblioteca

En su uso de la biblioteca los niños atraviesan etapas de desarrollo similares a las que ocurren en otras áreas. La primera etapa, del uso que los pequeños hacen de los materiales de la biblioteca, es la de reconocimiento. Leerles a los niños, observar a los padres y a los maestros escribir, y ver libros (así como otras formas de material escrito) en el entorno o ambiente, enciende la chispa de la curiosidad infantil respecto a la lectura y la escritura. Después del reconocimiento, las etapas del desarrollo difieren en la lectura y la escritura.

Etapas del desarrollo en el empleo de los libros

La exploración de los libros. A los niños les gusta jugar a imitar a sus padres y a otros niños mayores "a leer", y piden que se les lean libros. Lo anterior significa, leer en el mismo sitio, el mismo libro de ilustraciones una y otra vez. Con frecuencia, son los adultos quienes se cansan—mucho antes que el niño—de escuchar la misma historia, leída muchas veces. A los niños les fascinan estas repeticiones, porque les encanta anticiparse a lo que va a suceder y se sienten poderosos conociendo la respuesta.

La comprensión de secuencias. Gradualmente, los niños reconocen que las historias tienen un comienzo, un desarrollo y un final. Después de repetidas lecturas de libros ilustrados, los niños orgullosos recuentan la historia. Los adultos, con frecuencia, se sienten sorprendidos a causa de la habilidad de los niños para recitar una historia de manera casi textual. Para los niños en esta edad, los detalles son especialmente fascinantes.

Reconocimiento de que las palabras escritas son signos. Los niños gradualmente comienzan a relacionar las historias contenidas en los libros, tanto con las ilustraciones como con las palabras de las páginas. Ellos concluyen que las palabras impresas funcionan en forma diferente y que las ilustraciones y las palabras representan ideas y pensamientos.

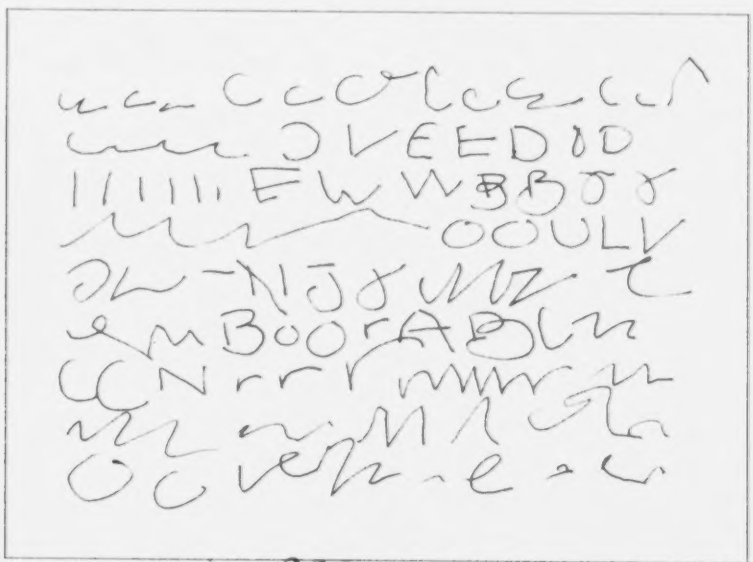
Identificación y correlación de las palabras con el texto impreso. En esta etapa a los niños les gusta seguir el texto con sus dedos o señalar palabras específicas a medida que se les lee un libro. Estos comportamientos indican que ellos han comenzado a comprender que las letras impresas representan palabras específicas.

Reconocimiento de las palabras impresas. En este momento los niños demuestran un interés activo en el texto y curiosidad acerca del significado de las palabras. Ellos pueden formular preguntas como las siguientes: "¿Qué dice aquí?, o ¿Adónde dice eso?". Durante esta etapa, los niños desarrollan lo que se conoce como el vocabulario visual. Ellos pueden reconocer palabras de uno de sus libros favoritos en situaciones de la vida real y señalarlas emocionados.

Etapas del desarrollo de la escritura

A los niños pequeños les encanta usar lápices, crayolas y otros utensilios de escritura para imitar la escritura de los adultos. Estos intentos iniciales de escribir, marcan la primera etapa del desarrollo. Aunque la escritura en esta etapa se parece más al garabateo que a cualquier otra cosa, termina por definirse. En la mente del niño los intentos iniciales de escribir se diferencian totalmente de los intentos iniciales de dibujar. La ilustración a continuación muestra cómo una niña diferenció entre el dibujo que estaba haciendo y lo que ella quería escribir.

En la segunda etapa de desarrollo, los garabatos gradualmente se transforman en pequeñas marcas. En muchos casos una letra reconocible surgirá de manera súbita entre toda una línea de marcas. Sin embargo, con la práctica, las letras reconocibles comienzan a superar numéricamente, a las marcas no reconocibles.



Al final de los años de preescolar, principalmente en kindergarten, la escritura infantil por lo general muestra una mayor organización. Los niños aprenden, por ejemplo, que las letras no están puestas sobre el papel únicamente por casualidad. En esta etapa, muchos niños comienzan a emplear alfabetos imaginarios en su escritura.

Observación individualizada de los niños

Los niños que utilizan los recursos de la biblioteca tienden a ser tranquilos, de modo tal que para los maestros ocupados surge la tentación de dirigir su atención hacia las áreas del salón más activas y ruidosas, en las que otros niños demandan su asistencia inmediata. Sin embargo, como el área de la biblioteca ofrece tantas oportunidades de aprendizaje, es importante destinar cierto tiempo durante cada período para visitar el área y hablar con los niños.

Usted podrá aprender mucho acerca del desarrollo del lenguaje infantil y las destrezas de lecto-escritura que recién emergen, al observar a los niños en el área de la biblioteca. Un punto de partida adecuado para llevar a cabo dichas observaciones es estar atento a las etapas del desarrollo previamente descritas. Al observar el uso que hacen los pequeños del área de la biblioteca, intente responder a interrogantes como los siguientes:

- ¿Con qué frecuencia elige el niño jugar en la biblioteca?
- ¿Qué materiales emplea el niño? ¿Libros, grabaciones, instrumentos de escritura?
- El niño, ¿solicita que el maestro le lea libros?
- El niño, ¿manifiesta preferencia por ciertos temas y libros?
- El niño, ¿habla de la historia? ¿Pretende leer y señala palabras en el texto?
- El niño, ¿les "lee" a otros compañeros?
- El niño, ¿emplea los títeres o el flanelógrafo para recrear la historia?
- El niño, ¿hace letras o signos con algún propósito evidente?
- El niño, ¿hace primero un dibujo y luego le añade garabatos, marcas o escritura imaginaria?
- ¿Por cuánto tiempo es capaz el niño de escuchar grabaciones?
- El niño, ¿es capaz de emplear el equipo independientemente?
- El niño, ¿es capaz de seguir la historia de algún libro que conozca?

Responder a este tipo de preguntas, permite establecer los intereses y destrezas de cada niño en las actividades relacionadas con la biblioteca. Su evaluación puede ser utilizada para planear actividades específicas que amplíen el aprendizaje y el crecimiento de cada niño.

La interacción con los niños

Cuando usted trabaja con los niños en el área de la biblioteca, usted puede:

- fomentar las destrezas de lecto-escritura que recién emergen,
- ayudar a los niños a reconocer lo que están aprendiendo,
- promover el desarrollo del lenguaje, y
- transmitir el mensaje de que el juego infantil en el área de la biblioteca es importante y se valora.

Cómo leerles a los niños

Cuando usted destine tiempo para mirar y leer un libro con un niño o con un grupo pequeño, podrá individualizar su enfoque más eficazmente. En algunos casos usted podrá seleccionar un libro teniendo en cuenta la preferencia de un niño, o su rico lenguaje. Los libros también pueden elegirse con el fin de enseñar algo acerca de un tema de especial interés, o para canalizar una preocupación que el niño haya expresado.

La lectura con un niño de preescolar:

- Haga que el niño se siente cómodamente a su lado o sobre sus piernas.
- Miren y comenten la carátula o portada del libro.
- Formule preguntas a medida que lea: "¿Qué está sucediendo en este dibujo?, ¿Por qué crees que la niña estaba triste?, ¿Qué crees que va a suceder?, o ¿Te ha sucedido algo semejante alguna vez?". Dele al niño, suficiente tiempo para responder. En el caso de no obtener ninguna respuesta, intente formular la pregunta de otra manera: "¿Qué le sucedió al perrito de la niña?". Si aún no hay respuesta, responda usted mismo, con un tono de voz natural.
- Responda a las expresiones verbales y no verbales del niño. Por ejemplo, si el niño señala un vaso de jugo que está a punto de caer, usted podría responderle: "Oh, oh, el vaso está... ¡a punto de regarse!".
- Anime al niño a anticiparse a la historia: "¿Qué crees que va a suceder?".
- Relacione lo que sucede en la historia con la vida real del niño: "El niño de esta historia, tiene un hermanito bebé, tal como tú Teresa.".

La lectura con un niño de preescolar un poco mayor o de kindergarten Usted podría hacer uso de las siguientes estrategias adicionales:

- Señale las palabras en el texto a medida que lea. Anime al niño a que las señale también.
- Comente la historia completa con el niño. Pregúntele sus opiniones sobre los personajes, los sentimientos e ideas.
- Pregúntele si desearía leerle el libro a usted o a otro niño.

Otra forma de reforzar el empleo de la biblioteca es haciendo comentarios sobre las selecciones independientes y sobre las acciones de los niños.

- ***Identifique las preferencias del niño.*** "¡Este debe ser tu libro preferido! Lo has elegido todas las mañanas de esta semana. Háblame sobre lo que más te gusta de él.".
- ***Comente acerca de la ilustración de un libro*** que esté hojeando. Mira cuántos insectos están escondidos en la hierba de este dibujo.
- ***Refuerce la forma en que el niño manipula los libros:*** "Me gusta la manera como pasas las páginas, con mucho cuidado. Realmente sabes cómo cuidar los libros.".

Usted también podría hacerles preguntas a los niños que los entusiasmen a hacer lo siguiente:

- ***Recordar y contar de nuevo una historia.*** "¿Podrías decirme qué recuerdas de la historia?".
- ***Pensar críticamente.:*** "¿Qué harías tú si fueras Hansel? o ¿Por qué crees que la mamá de Pedrito dijo que no?".

- ***Ofrecer ideas y soluciones nuevas***: "Ese pegante en sus zapatos hizo que tuviera que ir más despacio, ¿no? ¿Qué más podría haber hecho para hacerlo ir más despacio aún?".
- ***Explorar los sentimientos.*** "¿Alguna vez te has sentido como Francis? ¡Apuesto a que sabes cómo se siente Juanita durmiendo en la casa de su amiga! o ¿Alguna vez has dormido en la casa de alguna amiga?".

Contar historias es otra forma de fomentar el interés en los libros. Cuando las historias son contadas animadamente y haciendo uso de accesorios, las narraciones pueden fascinar tanto a los niños, como sus libros ilustrados favoritos. A los niños también se les puede motivar a contar de nuevo las historias que conocen, o a inventarlas. De este modo ellos adquieren una mayor comprensión de la relación entre la palabra escrita y la palabra hablada.

Cómo escuchar las grabaciones con los niños

Para fomentar el aprendizaje infantil en el área para escuchar grabaciones (fonoteca), destine suficiente tiempo para escuchar una historia grabada, con uno o dos niños. Para algunos niños, tal vez sea necesario, que usted pase las páginas del libro para acompasarlo con la voz de la grabación. Otros niños podrán hacerlo por sí mismos. En otros casos, a los niños les gusta escuchar las historias o las grabaciones musicales con sus ojos cerrados, para poder crear sus propias imágenes de la historia.

Algunos niños pueden ser reacios a elegir por su cuenta, una historia grabada o musical, o pueden sentirse inseguros de cómo manejar la grabadora. A veces, lo único que se necesita es la asistencia de otro niño. Una vez que aprenden a manejar el equipo, ellos pueden por lo general, jugar en esta área en forma casi independiente.

Cómo fomentar la escritura infantil

Una sección de escritura atractiva, llena de materiales interesantes atraerá sin duda a muchos niños. A los pequeños les gusta experimentar con las letras de caucho, así como con una diversidad de instrumentos de escritura, especialmente cuando están disponibles. Usted podrá estimular a los niños a escribir, manteniendo un entorno o ambiente de aprendizaje atractivo y demostrando su interés en el trabajo de los niños. Intente poner en práctica las siguientes sugerencias:

- ***Haga comentarios sobre el trabajo del niño:*** "Veo que has trabajado duro en tu escritura, ¿te gustaría leerme lo que has escrito?".
- ***Describa lo que vea:*** "Hiciste una línea completa de Aes y otra de Emes".
- ***Ayude al niño a emplear el equipo:*** "Déjame ayudarte a encontrar una forma en que las tapas de los marcadores queden ajustadas".
- ***Hágale preguntas al niño que lo ayuden a resolver un problema:*** "Ese lápiz no escribe muy bien. ¿Qué podrías hacer para que funcione mejor?".

El interés genuino de los maestros y su participación en el área de la biblioteca pueden tener un efecto a largo plazo, siempre y cuando se refuercen los intereses de los pequeños por la lectura y la escritura.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Una de las formas más fáciles de ampliar y enriquecer las experiencias infantiles en la biblioteca, es agregando con frecuencia, libros, grabaciones y materiales de escritura nuevos. Un entorno o ambiente de aprendizaje que cambia levemente, pero con frecuencia, motivará a los niños a explorarlo e intentar cosas nuevas.

La biblioteca pública es una buena fuente para obtener libros nuevos. Si está localizada convenientemente, usted podrá llevar con frecuencia grupos pequeños de niños con el fin de pedir libros prestados.

Una forma sencilla de obtener nuevas historias grabadas, es contar con la ayuda de los padres a quienes les guste leerlas. Por consiguiente, podrían hacerse grabaciones para todos los gustos.

Las actividades especiales

La forma primordial en que los maestros amplían el aprendizaje infantil en el área de la biblioteca es leyéndoles historias a los niños diariamente y narrándoles para nutrir el amor por la literatura.

La hora del cuento

Aprender a escuchar una historia o cuento en grupo, es un objetivo importante para los pequeños. Los de preescolar más chicos pueden ser capaces de escuchar en grupo, únicamente por cinco minutos. Sin embargo, a medida que crecen, una historia bien narrada logrará captar su atención por quince minutos o más.

Al leer libros con un grupo de niños, los maestros pueden recurrir a varias técnicas para lograr que ésta sea una experiencia grata y enriquecedora. Tomarse el tiempo necesario para familiarizarse con una historia, antes de compartirla con los niños, hace una gran diferencia. Revisar el libro con anterioridad, le ofrecerá respuestas a importantes preguntas como las siguientes:

- ¿Cuánto tiempo tarda leer el libro? y los niños, ¿ pueden permanecer sentados por ese tiempo?
- ¿Existen partes del cuento en que los niños puedan participar? (por ejemplo, frases repetidas o preguntas planteadas en el libro).
- Alguno de los conceptos o ideas del libro, ¿son desconocidos para los niños?
- ¿Hay algo especial respecto a las ilustraciones que puedan notar los niños (por ejemplo, detalles mínimos o sorpresas escondidas)?
- Los efectos sonoros (tales como los sonidos de los animales, sirenas de bomberos, etc.), ¿forman parte de la historia? y ¿cómo pueden los mismos realzar la experiencia?

Una vez que usted se haya familiarizado con la historia, podrá diseñar un enfoque para captar la atención de los niños. A ellos les atraerá más escuchar una historia, si tienen una razón para estar interesados. Las siguientes son algunas sugerencias:

- ***Relacione el tema del libro con algo que los niños hayan experimentado recientemente.***

  "Parece que hoy todo el mundo estaba enojado. Paula estaba brava con Gina porque ella quería su columpio. Juan estaba enojadísimo porque no podía encontrar sus zapatos. Así que pensé que podíamos leer un libro acerca de estar enojados. Se llama: *El día horrible, terrible, muy malo de Alejandro*".

- ***Muestre la carátula o portada del libro o la primera ilustración*** y haga preguntas para captar la atención de los niños.

  " Qué está sucediendo en este dibujo?".

- ***Comparta un objeto que sea una parte importante de la historia*** y comente cuál es su relevancia.

  "Aquí tengo una piedra redonda que encontré afuera. ¿Ustedes creen que sea posible hacer sopa con una piedra? Veamos lo que sucede en este libro llamado: *Sopa de Piedras* ("Stone Soup")".

Una silla bajita les facilita a los niños, tanto verlo a usted como al libro y es un poco más cómoda. Los niños pueden sentarse en un semicírculo a sus pies. Al leer la historia intente aplicar estas técnicas:

- Sostenga el libro de uno de los lados para que los niños puedan ver las ilustraciones a medida que les lea la historia.
- Hable claramente para reforzar la historia y varíe la modulación de su voz para caracterizar lo que lee.
- Sea dramático, es decir, cambie su voz según los diferentes personajes.
- Si algunos niños tienen dificultad para escuchar, hágales preguntas para captar su atención: ¿Qué creen que va a suceder?
- Invite a los niños a participar cuando sea posible con repeticiones y respuestas.

Después de leer la historia:

- Comente algo del libro y pídales a los niños compartir sus propias experiencias. "¿Alguna vez se han sentido como se sentía Alejandro? Cuando tenían algo que decir, ¿no los escuchaban?".
- Provea accesorios y títeres para que los niños dramaticen la historia en grupo.

- Recorte figuras de las historias favoritas de los niños para usarlas sobre los flanelógrafos y para que ellos mismos puedan contar de nuevo la historia en forma independiente. Los libros como *La pequeña gallina roja* ("The Little Red Hen") y *Sombreros para la venta* ("Caps for Sale") se prestan fácilmente para una actividad con el flanelógrafo.
- Mantenga siempre sobre los estantes o anaqueles, los libros que haya leído a la hora del cuento para que los niños puedan mirarlos una y otra vez.

Al compartir libros en un ambiente cómodo y en el que encuentren ayuda, usted podrá facilitarles a los niños aprender a amar los libros, al tiempo que desarrollan las destrezas necesarias para leer.

Las narraciones

Las experiencias narrativas le abren la puerta a muchos niños a un mundo nuevo, especialmente a aquellos que necesitan mayor contacto visual y un estilo más animado que capte su atención. Estimular a los niños a contar historias por sí mismos desarrolla importantes destrezas de lectura.

Algunos maestros lo hacen mostrándoles a los niños un libro ilustrado interesante sin palabras y pidiéndoles que cuenten una historia sobre las ilustraciones. Con frecuencia el niño habla acerca de las ilustraciones, pero realmente no cuenta una historia. Otro enfoque es estimular a los niños a contar una historia original o a contar de nuevo una que conozcan. Esta técnica con frecuencia conduce a que los niños comiencen con la familiar expresión: "Había una vez...".

Algunos niños necesitan mayor estímulo para contar historias. Los títeres pueden ser útiles porque el niño habla a través de un objeto. En forma similar, pueden utilizarse las figuras sobre los flanelógrafos. Con el fin de provocar que los niños expresen sus ideas, usted podría hacerles preguntas como las siguientes:

- ¿Quién aparece en esta historia?
- ¿Qué ocurrió primero?
- ¿Qué ocurrió luego?
- ¿Cómo reaccionó él?
- ¿Qué ocurrió al final?

Al formularles preguntas específicas usted conduce a los niños a lo largo de la secuencia de la historia, a la vez que les ofrece un marco de referencia con el cual construirla.

Integración de la biblioteca con las demás áreas del currículo

La biblioteca, es el núcleo del enfoque dado a las actividades de lecto-escritura. Esta es un área en la cual las actividades pueden coordinarse con facilidad con otros proyectos y actividades de la clase.

Los libros que usted seleccione pueden relacionarse con todas las demás actividades de la clase. Existen libros sobre construcción (bloques), libros sobre lo que la gente come en otros países (cocina), libros acerca del clima (ciencias), libros sobre museos (arte) y libros acerca de representar (la casita). Los libros infantiles también cubren virtualmente cada destreza y actividad adquirida en los salones de preescolar y kindergarten, desde los hábitos de higiene o los números, hasta aprender a compartir. Lo maravilloso acerca de los libros infantiles es que casi siempre se puede encontrar algún libro que refuerce lo que usted trata de hacer con los niños.

Los libros no tienen que permanecer exclusivamente en el área de la biblioteca. Los constructores pueden llevarse un libro sobre rascacielos al área de los bloques, con el fin de inspirarse. Los cocineros pueden llevar un libro de recetas al área de la cocina, para utilizarlo allí. Los libros y

otras clases de material impreso, siempre deben formar parte de la casita. Y, cualquier libro puede ser llevado al exterior, en un caso especial.

Tal como en el caso de las actividades de lectura, las de escritura no deben confinarse al área de la biblioteca. En todas las áreas del salón los niños pueden estar expuestos a la palabra escrita en forma significativa. Por ejemplo, las experiencias infantiles en el área de arte están directamente relacionadas con el desarrollo de las destrezas de escritura.

A continuación se presentan varias sugerencias para relacionar las actividades de escritura con las demás actividades de la clase:

- Coloque accesorios en la casita que expongan a los niños a la escritura, como papel para escribir, listas de compras y lápices, revistas y periódicos.
- Invite a los niños a escribir sus propios letreros para sus edificaciones en el área de los bloques.
- Cuando los niños hayan encontrado la solución a un problema, sugiérales escribirla.
- Desarrollen en grupo una historia acerca de una experiencia compartida, tal como un paseo, o la visita de algún invitado a la clase.
- Elabore señales y rótulos para el salón, que los niños puedan copiar o ilustrar y anímelos a hacerlo.
- Escriba una carta de agradecimiento colectiva para un visitante.
- Prepare listas de compras con los niños para llevar a cabo una actividad culinaria.

Este tipo de actividades les demuestra a los niños la importancia de lo escrito como un medio eficaz para comunicar ideas, mensajes y sentimientos.

V. Cómo compartir con los padres la biblioteca

Un principio básico del *Currículo Creativo* es que la participación de los padres estimula el proceso de aprendizaje. Cuando los maestros buscan el apoyo activo de los padres, quienes resultan más beneficiados son los niños.

La conducción de talleres o cursillos sobre las actividades en la biblioteca

Aunque muchos temas relacionados con la biblioteca podrían servir para llevar a cabo talleres o cursillos exitosos, algunos de los siguientes parecen ser de especial interés para los padres:

- el surgimiento de la lecto-escritura (lo que es y lo que pueden hacer los padres),
- la estimulación del desarrollo del lenguaje infantil,
- cómo organizar una biblioteca en casa,
- cómo aprovechar la biblioteca pública local,
- el empleo de libros y grabaciones para apoyar el aprestamiento a la lectura,
- el apoyo a la propuesta nacional: "América 2000" (preparación de la lectura preescolar para el año 2000).

Un taller o cursillo brinda una buena oportunidad para explicarles a los padres, por qué en su programa se hace énfasis en la lecto-escritura pero se censura el uso de los libros de tareas. Muchos padres creen firmemente que esta clase de libros son esenciales para aprender a leer y escribir. A muchos de ellos les gusta ver las hojas de ejercicios completas como prueba de que sus hijos realmente están aprendiendo el abecedario y los números.

Los maestros tienen la responsabilidad de comunicarles a los padres, que la manera más eficaz de ayudar a los niños a convertirse en lectores ávidos, es cultivando el amor por los libros y las historias o cuentos durante los primeros años. En un taller o cursillo usted podría facilitarles a los padres, apreciar cómo las experiencias de sus hijos en la biblioteca contribuyen al desarrollo en general. Por ejemplo, usted podría explicarles cómo los niños refinan su motricidad fina, desarrollan la coordinación ojo-mano y aprenden direccionalidad, mediante el uso de los materiales de la biblioteca. Usted también podría demostrarles a los padres cómo emplear dichos materiales con el fin de estimular destrezas sociales, manejar temores, problemas y prejuicios. Por consiguiente, usted podrá demostrarles la variedad de beneficios que ofrecen los libros y los demás materiales.

La participación de los padres en la clase

Muchos padres disfrutarán la oportunidad de leerles a los niños, o de participar en las narraciones. Otros podrán sentirse reacios inicialmente. Sin embargo, con persuasión y preparación, usted podrá originar un apoyo sólido para esta actividad. Contar con padres que cuenten historias que reflejen la diversidad de sus orígenes, es especialmente enriquecedor para los pequeños.

Algunos padres que lo deseen, o que no estén en capacidad de ayudar en la clase, podrían estar de acuerdo con hacer grabaciones de los libros preferidos de sus hijos, ayudarlos a elaborar sus propios libros, o acompañarlos en una visita a la biblioteca pública.

A continuación se incluye una carta que usted podría enviar a los padres para indicarles lo que sucede en el área de la biblioteca de su clase.

Carta a los padres sobre las actividades en la biblioteca

Lo que hacemos y por qué

El área de la biblioteca es esencial, tanto en nuestro programa como en la vida de su hijo. Es allí donde los niños adquieren los fundamentos para leer y escribir. También es un lugar en el cual los niños pueden descansar y disfrutar del maravilloso mundo de la literatura infantil.

Nosotros estimulamos a los niños a utilizar la biblioteca por su cuenta. Los invitamos a mirar los libros, a escuchar historias o cuentos grabados y a garabatear y "escribir" durante el día. También trabajamos con los pequeños de manera individual y en grupos pequeños. En algunos casos, los pequeños nos dictan historias a nosotros, las cuales son registradas en "libros".

Diariamente les leemos historias a los niños. Les leemos libros para presentarles ideas nuevas, para desarrollar sus destrezas de prelectura, para ayudarles a afrontar problemas y, primordialmente, para cultivar en ellos el gusto por los libros. A continuación, se incluyen algunas de las actividades que tienen lugar mientras leemos con los niños:

- Miramos juntos las ilustraciones y les formulamos preguntas a los niños: "¿Qué está haciendo este gatito travieso?".
- Alentamos a los niños a predecir lo que sucederá: "¿Qué supones que va a ocurrir ahora?".
- Animamos a los niños a repetir palabras, rimas y frases que ellos hayan memorizado.

Lo que se puede hacer en el hogar

Si usted está interesado en organizar una biblioteca casera para su hijo, tenga en cuenta las siguientes sugerencias:

- Destine un lugar en casa en el cual su hijo pueda leer, escribir, mirar revistas y escuchar grabaciones independientemente.
- Decore el área elegida con ilustraciones (preferiblemente hechas en casa por el niño) y con plantas.
- Agregue a esta área cojines y muebles cómodos para que su hijo se sienta tranquilo y feliz en ella.
- Si no cuenta con estantes o anaqueles disponibles, cubra las cajas resistentes de pañales (tamaño grande) con papel adhesivo y utilícelas como estantes; también podría usar cajones plásticos o de madera.

Si necesita orientación adicional para elegir libros o grabaciones para su biblioteca casera, por favor venga a vernos. Contamos con una excelente bibliografía de libros infantiles recomendables, que nos encantaría compartir con usted. Para mantener actualizada su biblioteca, usted puede recurrir a su biblioteca pública local.

Los libros, grabaciones y materiales de escritura son formas maravillosas de ayudar a los niños a aprender. Cuando usted destina tiempo diariamente para leerle a su hijo, usted está haciendo lo mejor para ayudarlo a convertirse en un ávido lector.

VI. Bibliografía infantil recomendada

Recomendación para los maestros en los Estados Unidos

Dado que la mayoría de libros disponibles para niños se halla principalmente en inglés, es posible adaptar algunos de estos libros con el fin de utilizarlos en su clase. En el caso que encuentre un libro apropiado para los niños de su grupo, usted podría traducirlo al español y adaptarlo de diferentes maneras. Por ejemplo, traduzca el texto y escríbalo en cada página; ya sea en el libro mismo (si encuentra el espacio) o añada un pedazo de papel a cada página. Se recomienda escribir en letra minúscula y, si es posible, emplee tinta de color diferente a la del texto en inglés. Sea creativo, recuerde que lo más importante es ofrecerles a los niños experiencias de lectura enriquecedoras.

Libros sobre el concepto personal

Alexander and the Wind-Up Mouse (Leo Lionni)
Black Is Beautiful (Ann McGovern)
Dandelion and Corduroy (Don Freeman)
Flossie and the Fox (Patricia McKissack)
Harry the Dirty Dog (Gene Zion)
I'm the King of the Castle (Shiego Watambe)
Just Me (Marie Ets)
Leo the Late Bloomer y *The Littlest Rabbit* (Robert Kraus)
My Mama Needs Me (Mildred Walker)
Sylvester and the Magic Pebble (William Steig)
The Boy Who Didn't Believe in Spring (Lucille Clifton)
The Carrot Seed (Ruth Krauss)
The Little Engine That Could (Watty Piper)
Titch (Pat Hutchins)
Tony's Hard Work Day (Alan Arkin)
Umbrella and Crow Boy (Taro Yashima)
When Will I Read? (Miriam Cohen)
You Look Ridiculous (Bernard Waber)

Libros acerca de la vida diaria y familiar

Bedtime for Frances (Russell Hoban)
Betsy and the Doctor y *This Is Betsy* (Gunilla Wolde)
Goodnight Moon (Margaret Wise Brown)
How Do I Put It On? (Shiego Watanabe)
I Know a Lady (Charlotte Zolotow)
I'm Telling You Now (Judy Delton)
Ira Sleeps Over (Bernard Waber)
Jesse Bear, What Will You Wear? (Nancy Carlstrom)
Just Like Me (Ruth McKay)
Little Rabbit's Loose Tooth (Lucy Bates)
My Book (Ron Morris)
My Doctor, My Dentist, y *My Nursery School* (Harlow Rockwell)
The Do-Something Day (Joe Lasken)
The Blanket y *The School* (John Burmingham)

The Philharmonic Gets Dressed (Karla Kushin)
The Way to Start a Day (Byrd Baylor)
What Can I Do? (Norma Simon)

Libros acerca de las primeras experiencias, temores y adaptación a situaciones nuevas

Betsy's First Day at Nursery School (Gunilla Wolde)
Georgie and the Noisy Ghost (Robert Bright)
Gila Monsters Meet You at the Airport (Marjorie Sharmat)
Goodbye House (Frank Asch)
I'll Protect You from the Jungle Beasts y *Sabrina* (Martha Alexander)
I'm Lost y *Mommy Don't Go* (Elizabeth Crary)
Lost in the Museurn (Miriam Cohen)
My Mama Says There Aren't Any Zombies, Ghosts, Vampires, Creatures, Dernons, Monsters, Fiends, Goblins or Things (Judith Viorst)
Moving Day (Tobi Tobias)
My Mother and I (Aileen Fisher)
Shawn Goes to School (Petronella Breinburg)
Shy Charles (Rosemary Wells)
The Night When Mother Was Away y *The Storm Book* (Charlotte Zolotow)
There's a Nightmare in My Closet (Mercer Mayer)
*Where the Wild Things Are (*Maurice Sendak)
The Bundle Book (Ruth Krauss)
*The Runaway Bunny (*Margaret Wise Brown)
The Three Robbers (Tomi Ungerer)
The Two Friends (Grete Mannheim)
Your Turn, Doctor (Carla Perez and Deborah Robinson)

Libros acerca de la cooperación/el amor/los sentimientos

Abby (Jeannette Caines)
A Letter to Amy y *Peter's Chair* (Ezra J. Keats)
Always Room for One More (Sorche Nic Leodhas)
Ask Mr. Bear (Marjorie Flack)
Best Friends y *Be My Valentine* (Miliam Cohen)
Best Friends for Frances (Russell Hoban)
*Do You Want to Be My Friend? (*Eric Carle)
Ernest and Celestine (G. Vincent)
Grown-Ups Cry Too (N. Hazen)
May I Bring a Friend? (Beatrice Schenk de Regniers)
Hold My Hand y *My Friend John* (Charlotte Zolotow)
I Love My Mother (Paul Zindel)
I Sure Am Glad to See You, Blackboard Bear (Martha Alexander)
Ooh La La (Max in Love) (Maira Kalma)
On Mother's Lap (Ann Herbert Scott)
Play with Me (Marie Ets)
The Biggest Bear (Lynd Ward)
The Giving Tree (Shel Silverstein)
The Little Bear (Else Holmelund Minarik)
The Rag Coat (Lauren Mills)
Zeila, Zorek, and Zodiak (B. Pelt)

Libros sobre el enojo, los celos y la rivalidad entre hermanos

A Baby Sister for Frances (Russell Hoban)
Amanda the Panda and The Redhead (Susan Terris)
Boy Was I Mad (Kathryn Hitte)
Don't Touch My Poem (Patricia Lakin)
Don't Wake My Baby (Jonathan Franklin)
I'll Fix Anthony y *Alexander and The Terrible, Horrible, No Good, Very Bad Day* (Judith Viorst)
I Love My Sister (Most of the Time) (Elaine Eldman)
I Was So Mad (Norma Simon)
No Fighting No Biting (Else Holmelund Minarik)
Nobody Asked Me If I Wanted a Baby Sister y *My Mean Old Mother Will Be Sorry, Blackboard Bear* (Martha Alexander)
Noisy Nora (Rosemary Wells)
Let's Be Enemies (Janice Udry)
Secrets of the Small Brother (Richard Margolis)
She Come Bringing Me That Little Baby Girl (Eloise Greenfield)
The Hating Book, The Unfriendly Book y *The Quarreling Book* (Charlotte Zolotow)
The Small Big Bad Pony (Irina Hale)
The Temper Tantrum Book (Edna Preston and Rainey Bennett)
Tough Eddie (Elizabeth Winthrop)

Libros acerca del divorcio y la separación

A Father Like That (Charlotte Zolotow)
All Kinds of Families (Norma Simon)
Benji; Emily and the Klunky Baby; y *The Next Door Dog* (Joan Lexau)
Daddy (Jeannett Caines)
Daddy Doesn't Live Here Anymore (Betty Boldgehald)
Dinosaurs Divorce: A Guide for Changing Families (Marc Brown and Laurene Krasny)
Do I Have a Daddy? (Jeanne Lindsay)
Everett Anderson's Year y *Some of the Days of Everett Anderson* (Lucille Clifton)
I Love My Mother (Paul Zindel)
Lucky Wilma (Wendy Kindred)
Mommy and Daddy Are Divorced (Patricia Perry and Marietta Lynch)
Mushy Eggs (Florence Adams)
My Dad Lives in a Downtown Hotel (Peggy Mann)
My Special Best Words y *Stevie* (John Steptoe)
She's Not My Real Mother (Judith Vigna)
Two Homes to Live In (Barbara Hazen)
Two Places to Sleep (Joan Schuchman)
Where Is Daddy? The Story of a Divorce (Beth Coff)

Libros sobre la hospitalización

A Hospital Story (Sara Stein)
A Visit to the Sesame Street Hospital (Deborah Hautzig)
Curious George Goes to the Hospital (Hans Augusto Rey and Margaret Rey)
Danny Goes to the Hospital (James Collier)
Elizabeth Gets Well (Alfons Weber)

Eric Needs Sntches (Barbara Marino)
Gregory's Stitches (Judith Vigna)
Jenny Is in the Hospital (Seymour Reit)
Just Awful (AlmaWhitney)
Madeline (Ludwig Bemmelmans)
My Doctor y *My Dentist* (Harlow Rockwell)
The Emergency Room (Anne and Harlow Rockwell)
Tracy (Nancy Mack)

Libros sobre la vejez y el envejecimiento

Annie and the Old One (Miska Miles)
Grandfather and I y *Grandmother and I* (Helen Buckley)
Grandma Is Someone Special (Susan Goldman)
Grandpa (Barbara Borack)
Grandpa and Bo (Kevin Henkes)
Grandpa and Me (Patricia Gauch)
Granpa (John Burmingham)
I Love Gran (Ruth Sonneborn)
Kevin's Grandma (Barbara Williams)
Mandy's Grandmother (Liesel Moak Skorpen)
Mary Jo's Grandmother (Janice Mary Udry)
The Patchwork Quilt (Valerie Flourney)
Through Granpa's Eyes (Russell Hoban)
When You Were Just a Little Girl (B.G. Hennessy)

Libros sobre la muerte

About Dying: An Open Family Book for Parents and Children Together (Sara Stein)
Everett Anderson's Goodbye (Lucille Clifton)
Frog and the Birdsand (Max Veithuijs)
Go Tell Aunt Rhody y *The Two of Them* (Aliki)
I Had a Friend Named Peter (Janice Cohn)
I'll Always Love You (Hans Wilheim)
I'll Miss You Mr. Hooper (Norma Stiles)
My Grandson Lew (Charlotte Zolotow)
My Grandpa Died Today (Joan Fassler)
Nana Upstairs and Nana Downstairs (Tomie DePaola)
Some of the Pieces (Melissa Madenski)
The Tenth Good Thing About Barney (Judith Viorst)
The Dead Tree (Alvin Tresselt)
The Old Dog (Sara Abbott)
The Accident (Carol Carrick)
The Old Bullfrog (Bernice Freschet)
When Violet Died (Mildred Kantrowitz)

Libros sobre personas con impedimentos y su participación en los programas de educación típicos

A Button in Her Ear y *A Cane in Her Hand* (A. Litchfield)
About Handicaps (Sara Stein)

Anna's Silent World y *Don't Feel Sorry for Paul* (BernardWolf)
Apt. 3 (Ezra Jack Keats)
Don't Forget Tom (Hanne Larsen)
Grandma's Wheelchair (L. Henriod)
He's My Brother (Joe Lasker)
I Have a Sister, My Sister Is Deaf (Jeanne Whitehouse Peterson)
Janet at School (Paul White)
Lisa and Her Soundless World (Edna S. Levine)
See You Tomorrow, Charles (Miriam Cohen)
My Friend Janet (Lucille Clifton)
My Friend Leslie: The Story of a Handicapped Child (Maxine Rosenberg)
One Little Girl; Howie Helps Himself; The Boy with a Problem, y *Don't Worry Dear* (Joan Fassler)
Our Brother Has Down's Syndrome (Jasmine Shelly and Tara Cairo)
Our Teacher's in a Wheelchair (M.E. Powers)
The Balancing Girl (Bernice Rabe)

Libros sobre personas de diferentes culturas y diversos lugares

Anancy and Mr. Dry-Bone (Fione French)
Arrow to the Sun (Gerald McDermott)
Ashanti to Zulu (Margaret Musgrove)
Ba-Nam (Jeanne Lee)
Barto Takes the Subway (Barbara Brenner)
Bringing Rain to Kapiti Plain: A Nandi Tale y *Why Mosquitoes Buzz in People's Ears* (Verna Aardema)
Dancing Teepees (Virginia Driving Hawk Sneve)
Gilberto and the Wind (Marie Ets)
Grandma's Hat (Rosemary Kahn)
Island Winter (Charles Martin)
Issun Boshi: An Old Tale of Japan (Momoko Ishil)
It Could Always Be Worse (Margot Zemach)
It Happened in Pinsk (Arthur Yorinks)
Jambo Means Hello and Moja Means One (Muriel Feelings)
King Island Christmas (Jean Rogers)
Mama, Do You Love Me? (Barbara M. Joose)
The Five Chinese Brothers (Claire Bishop)
The Jolly Mon (Jimmy Buffet and Savannah Buffet)
The Mitten (Alvin Tressalt)
The Mountains of Tibet (Frane Lessac)
The Rooster Who Understood Japanese (Yoshiko Uchida)
The Story About Ping (Marjorie Flack)
Tikki Tikki Tembo (Arlene Mosel)
When Clay Sings, Hawk, I'm Your Brother y *They Put On Masks* (Byrd Baylor)
Where the Buffaloes Begin (Olaf Baker)
Umbrella (Taro Tashima)

Libros de poesía y rimas

A Basket Full of White Eggs (Brian Swann)
Birds and the Beasts Were There y *Humorous Poetry for Children* (William Cole)

Birthday Candles Burning Bright y *A Treasury of Birthday Poetry* (Sara and John Preston)
Catch Me and Kiss Me and Say It Again y *Father Fox's Pennyrhymes* (Clyde Watson)
A Child's Garden of Verses (Robert Louis Stevenson)
Give a Guess (Mary Mullen)
Going Barefoot (Aileen Fishers)
Jelly Belly (Dennis Lee)
Jingle Jangle (Zhena Gay)
Lend Me Your Wings (John Agard)
Mama, Papa, and Baby Joe (Niki Daly)
Nonsense Book (Edward Lear)
Now We Are Six y *When We Were Very Young* (A.A. Milne)
On the Farm (Lee Bennett Hopkins)
Prefabulous Animilies (James Reeves)
Rainbow in the Sky (Louis Untermeyer)
The Real Mother Goose (Blanche Wright)
Tyrannasaurus Was a Beast (Jack Prelutsky)
When the Dark Comes Dancing: A Bedtime Poetry Book (Nancy Larrick)

Libros que promueven la participación

The Changing City (Jorg Muller)
Each Peach Pear Plum: An "I Spy" Story (Janet and Allen Ahlberg)
Handtalk: An ABC of Finger Spelling and Sign Language (Remy Charlip and Mary Miller)
*Fred Is That You? (*Mavis Smith)
Have You Seen the Crocodile? (Coline West)
Have You Seen My Duckling? (Nancy Tafuri)
*Mary Wore Her Red Dress, and Henry Wore His Green Sneakers (*Merle Pee)
*One Little Teddy Bear (*Mark Burgess)
Read to Me, I'll Read to You (John Ciardi)
Where's Spot? (Eric Hill)
Where's the Bunny? (Ruth Carroll)
Where's Waldo? y *Find Waldo Now?* (Martin Handford)

Libros que presentan temas libres de prejuicios

All Kinds of Families and *Why Am I Different* (Norma Simon)
Amos and Boris (William Steig)
Bizy Bones y *Uncle Ezra* (J.B. Martin)
Cornelius, Frederick, The Biggest House in the World, y *Fish Is Fish* (Leo Lionini)
Elliott's Extraordinary Cookbook (Joan Sandin)
Frog in Love (Max Velthuijs)
Girls Can Be Anything (N. Klein)
Mothers Can Do Anything (Joe Lasker)
My Best Friend Martha Rodriguez (O. Macmillan and Dan Freeman)
My Daddy Is a Nurse (M. Wandro)

My Mom Travels a Lot (Caroline Bauer)
My Mother the Mail Carrier (I. Maurey)
My Special Best Words (John Steptoe)
One Morning in Maine y *Blueberries for Sal* (Robert McCloskey)
Straight Hair, Curly Hair (A. Goldin)
Tell Me a Mitzi (Lore Segal)
The Hunter and the Animals (Tomi de Paola)
The Man Who Kept House (Kathleen and Michael Hague)
UFO Diary (Satoshi Krtamura)
What Is a Girl? What Is a Boy? (S. Waxman)
Why Does That Man Have Such a Big Nose? (M.B Quigley)
William's Doll (Charlotte Zolotow)

Cuentos fantásticos y fábulas

A Hundred Fables (Jean de La Fontaine)
American Myths and Legends (Charles M. Skinner)
Arabian Nights y *The Blue Fairy Book* (Andrew Lang, editor)
Celtic Fairy Tales, *The Fables of Aesop*, y *English Fairy Tales* (Joseph Jacobs, editor)
French Legends, Tales and Fairy Stories (Barbara Leonie Picard)
Grimm's Household Tales (Margaret Hunt, translator)
Old Italian Tales (Domenico Vittorini)
Old Peter's Russian Tales (Arthur Ransone, editor)
Popular Tales from the Norse y *Tales from the Field* (Peter Christian Asbjornsen and Jorgen Moe)
Scottish Folk-Tales and Legends (Barbara Ker Wilson)
Tales from a Finnish Tupa (James C. Bowman and Margery Bianco)
The Jack Tales (Richard C. Chase, editor)
The Oak Tree FairyBook (Clifton Johnson, editor)

LA MUSICA Y EL MOVIMIENTO

I.	**Importancia de la música y el movimiento**	**253**
	Objetivos del aprendizaje infantil	253
II.	**Organización del entorno o ambiente de aprendizaje**	**255**
	Creación del espacio	255
	Selección de los materiales	256
	Evaluación de la eficacia del área	260
III.	**Observación y estimulación del aprendizaje infantil**	**262**
	Participación de los niños en las actividades con música y movimiento	262
	Observación individualizada de los niños	263
	La interacción con los niños	263
IV.	**Ampliación e integración del aprendizaje infantil**	**266**
	Actividades de canto y movimiento en grupo	266
	Integración de la música y el movimiento con las demás áreas del currículo	267
V.	**Cómo compartir con los padres la música y el movimiento**	**269**
	La conducción de talleres o cursillos sobre la música y el movimiento	269
	La participación de los padres en la clase	269
	Carta a los padres sobre la música y el movimiento	271

I. Importancia de la música y el movimiento

La música naturalmente deleita y conmueve a los niños, bien sea una música alegre como para bailar o una dulce canción de cuna; aún los bebés sienten su fuerza, emocional y físicamente. Un pequeño de sólo dos meses de edad dejará de quejarse, al sonido de la música; como embelesado a causa de lo que escucha. Un bebé de diez meses mecerá su cuerpo y agitará sus pequeños brazos al oír alguna melodía en la radio. Los pequeños aplauden, se mecen y oscilan con la música. Es posible que también canten la unísono y aunque no conozcan la totalidad de las palabras, disfrutarán al hacerlo. Los niños de preescolar y kindergarten se mueven al ritmo de la música y con frecuencia se inventan pequeñas danzas para dramatizar canciones o eventos y expresar emociones.

Durante los primeros años de la infancia, los niños aprenden a hacer cosas nuevas con sus cuerpos. Ellos aprenden que con el movimiento se puede comunicar mensajes y representar acciones. Un puño con el pulgar levantado indica que todo marcha bien; acercar una cuchara imaginaria a la boca significa comer. Los pequeños son capaces de reconocer y de representar acciones como lavar, revolver, nadar o tocar el piano por medio de la pantomima.

La mayoría de los niños pequeños se siente a gusto con el movimiento. Ellos comienzan a aprender acerca del mundo, al interactuar con los objetos y las personas y "piensan con sus cuerpos" mucho antes de hacerlo con las palabras. Esta es la razón por la cual el movimiento corporal, no sólo es gratificante para los pequeños, sino una buena oportunidad para resolver problemas. Cuando usted hace preguntas que requieren respuestas verbales ("¿podrías pensar en qué otras formas el osito Winney Pooh podría alcanzar el árbol de miel?" o, "¿Qué hicimos ayer para preparar la salsa de manzana?") algunos niños pueden tener dificultad para responder estas preguntas con palabras. Pero cuando las preguntas requieren movimiento ("¿De qué otras formas crees que podríamos llegar desde este lado del colchón al otro?".) los niños no están siendo limitados por sus destrezas verbales. Los problemas de movimiento desafían a los niños de diversas maneras y les facilitan a los maestros aprender acerca las destrezas creativas y de resolución de problemas de los niños menos verbales.

Cantar sólo o en coro, puede contribuir a hacer las transiciones y las actividades rutinarias, tales como agrupar a los niños en círculo para alguna actividad, más tranquila y lúdica. La música ayuda a crear la atmósfera adecuada. La música tranquila, tranquiliza y distensiona a los niños en tanto que una melodía marcial los estimula para un período energético de recoger y limpiar. La música y el movimiento son también actividades sociales que les ayudan a los niños a sentirse integrados en grupos.

A medida que los niños amplían su apreciación de la belleza de la música y el baile, adquieren un don que les brindará gran placer. La música le brinda a nuestras vidas otra dimensión de la belleza. Un programa de preescolar que incluya tiempo para la música y el movimiento ofrece un canal de expresión a la energía infantil y al entusiasmo, a la vez que beneficia su desarrollo en una variedad de formas.

Objetivos del aprendizaje infantil

Las experiencias de los niños con la música y el movimiento pueden contribuir a su desarrollo emocional, cognoscitivo y físico en una variedad de formas. Los siguientes son algunos objetivos que usted podría considerar para las actividades con música y movimiento.

Objetivos del desarrollo socio-emocional.

- Participar en un grupo (cantando o bailando con otros niños).
- Desarrollar destrezas sociales mediante los juegos musicales cooperativos.
- Expresar rabia, temor, gozo, así como otras emociones a través de la música y el movimiento (creando una danza feliz para celebrar la lluvia).
- Reconocer que la música y el baile expresan estados de ánimo y sentimientos.
- Estimular el concepto de sí mismo al compartir la música y el baile de la cultura de cada niño (enseñándole al grupo alguna canción conocida de diverso origen étnico).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo.

- Refinar las destrezas de discriminación auditiva al notar diferencias de ritmo y tono (adaptando la forma de bailar o aplaudiendo al ritmo de la música).
- Incrementar el reconocimiento de diferentes movimientos o posiciones corporales (doblando las piernas como el niño de un libro ilustrado).
- Desarrollar la creatividad y la imaginación al responder a problemas con la música o el movimiento (creando efectos sonoros con instrumentos).
- Aprender palabras y conceptos nuevos por medio de canciones y del movimiento.
- Explorar la relación causa-efecto experimentando con instrumentos musicales y con otros medios para crear sonidos.

Objetivos del desarrollo físico.

- Explorar las diversas formas en que puede moverse un cuerpo (descubriendo diferentes maneras de moverse).
- Incrementar la motricidad gruesa (moviéndose al son de la música y participando en otras actividades de movimiento creativas).
- Mejorar el equilibrio, la coordinación y el ritmo por medio del baile y otras actividades (jugando a "seguir al líder").
- Incrementar la motricidad fina (aprendiendo juegos de cantar y usar los dedos "finger plays" y tocando instrumentos musicales).

Es probable que la totalidad de esta lista de objetivos no sea adecuada para alguno de los niños para algún grupo. Sin embargo, ofrece un marco de referencia le puede de ser útil al usted planificar un programa de música y movimiento eficaz y gratificante para los niños a su cuidado.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

El área de los bloques, la casita, el área de arena y agua; es decir, cada una de las distintas áreas de la clase, está organizada para ofrecerles a los niños oportunidades de jugar con materiales especiales, algunos de ellos elaborados en la misma clase; en cambio, la música y el movimiento pueden disfrutarse casi en cualquier sector del aula, en el exterior e incluso, en un paseo.

Desde el momento en que los niños llegan, se les puede dar la bienvenida con una canción o sesión de canto en grupo. Muchos maestros consideran la música, una forma eficaz de facilitarles a los niños las transiciones y rutinas, tales como sentarse a comer, tranquilizarse para descansar y dormir la siesta, recoger los materiales y limpiar el aula o abrigarse para jugar afuera. La música y el movimiento son especiales para los momentos en que se reúne la totalidad del grupo.

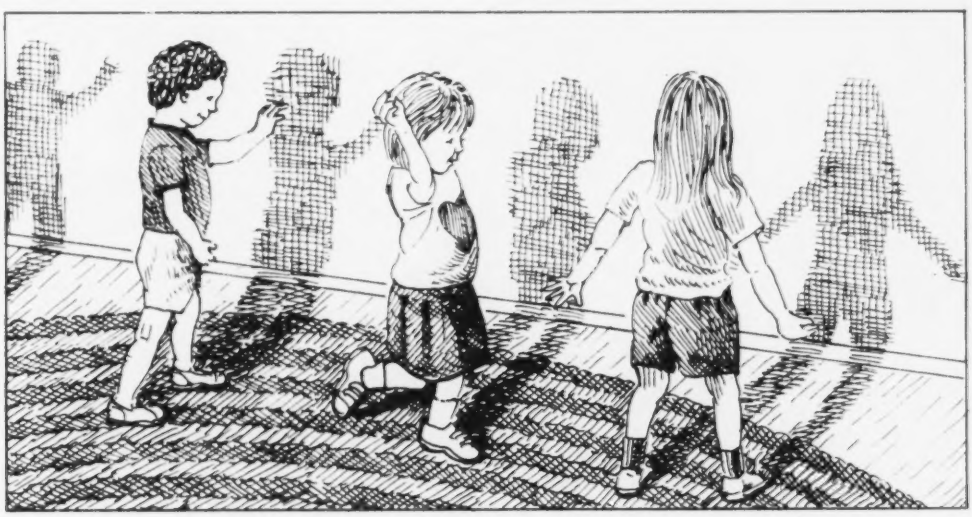
La música espontáneamente forma parte de diversas actividades durante las cuales los niños inventan sus canciones para acompañar sus acciones, como al empujar un camión o amasar arcilla.

Mientras que las actividades con música y movimiento no son dependientes de una ubicación específica, existen algunas consideraciones pertinentes para planificar y crear un ambiente propicio para el desarrollo de experiencias infantiles enriquecedoras.

Creación del espacio

No es necesario establecer un área definida permanente para bailar y moverse. Sin embargo, ocasionalmente usted podría desear organizar un área especial. Es decir, con suficiente espacio, instrumentos musicales, una grabadora y cualquier diversidad de accesorios que provoquen el movimiento.

Los accesorios pueden incluir bufandas, aros, capas, cascabeles, maracas, y otros instrumentos. Un espejo de tamaño grande les permite a los niños verse, a sí mismos, en movimiento. A la



mayoría le intriga ver sus sombras cuando bailan, para lo cual usted puede ubicar una fuente de luz fuerte (como luz halógena) en un cuarto de luz tenue. Colocar colchones en el piso invita a los niños a explorar otro tipo de movimientos.

Si es plausible organizar un área de movimiento dentro de su clase, lo encontrará especialmente beneficioso en los días lluviosos en que los niños necesitan un lugar para la actividad física. Cuando el clima lo permite, el exterior es maravilloso para las actividades de música y movimiento.

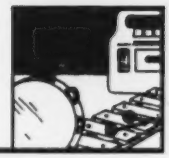
Selección de los materiales

Una fonoteca o área para escuchar, ubicada preferiblemente en la esquina de la biblioteca y que incluya grabaciones contadas (historias/cuentos) y cantadas (musicales), debe ser atractiva. Para estimular el reconocimiento infantil de varios tipos de música, así como de sus propias preferencias, trate de permitir que los niños tengan acceso a la música durante las horas del día en que estén libres para escoger sus actividades. Para hacerlo posible usted debe cerciorarse de que su fonoteca incluya:

- Grabadoras y audífonos de fácil manejo.
- Espacio en los estantes/anaqueles para permitir que las grabaciones sean accesibles a los niños.
- Rótulos para identificar las grabaciones. (Ilustraciones o imágenes de niños bailando, marchando o descansando; o colores y símbolos para identificar los tipos de música, como clásica, rap, etc.).
- Una diversidad de grabaciones que incluya música como:

  Música animada y música calmada, de manera que los niños puedan elegir la música que más refleje su estado de ánimo.
  Diversa en estilo y tradición. (Música folklórica, clásica, country, jazz, rock, reggae, salsa, son, merengue, etc.).
  Representativa de las culturas de los niños.

Si usted con frecuencia alterna los materiales de ésta área, los niños sabrán que cuando vengan a escuchar, les esperan nuevos descubrimientos.



Instrumentos Musicales

Los instrumentos musicales, ¿deben estar cerca a la biblioteca? Usted puede creerlo así, hasta que lo ponga a prueba. (¡No!) La fonoteca—que por lo general hace parte de la biblioteca—está diseñada para escuchar y leer en forma tranquila; y el tener cerca los instrumentos musicales tiende a producir cierto nivel de ruido. En lugar de ello, usted puede ofrecerles a los niños los instrumentos musicales durante el tiempo libre.

Algunos maestros prefieren utilizarlos en los juegos en el exterior. Con suficiente espacio disponible y sin limitaciones en cuanto al ruido, los niños por lo general disfrutan al utilizar los instrumentos en su intento por producir diversos sonidos y escenificar desfiles, circos, y espectáculos.

Muchos de los instrumentos pueden ser adquiridos o elaborados a un bajo costo por los maestros o los padres. Entre los instrumentos más apropiados para los niños pequeños están:

Tambores
Claves
Timbales
Pitos
Panderetas
Triángulos
Maracas y matracas
Cascabeles

Cada uno de estos instrumentos tiene diversas versiones que en las diferentes culturas se manifiestan de diferentes formas. Usted puede invitar a los padres de familia a que traigan instrumentos poco conocidos—o incluso, conocidos—y se los presenten a los niños.

De los instrumentos sencillos incluidos en la lista, usted puede adquirir los triángulos y cascabeles como complemento al xilófono o la marimba. O algún otro instrumento con el cual se pueda tocar la melodía. Los instrumentos de percusión tales como los tambores, las baquetas y las campanas son de uso frecuente con los niños pequeños por ser relativamente constantes en tono y por no ofrecer ninguna dificultad su ejecución. También son de fácil elaboración. Por ejemplo, los tambores se pueden hacer a partir de tarros de avena; los timbales se pueden hacer utilizando platos delgados para pasteles; y las matracas se pueden hacer llenando recipientes con macarrones, arroz o botones. A continuación se presentan unas cuantas instrucciones para la elaboración de sus propios instrumentos musicales.[1]

Tambores y baquetas

Materiales para los tambores:

Un tarro grande de avena
Un cordón de 40 pulgadas
Un rollo de caucho
Pintura y tijeras

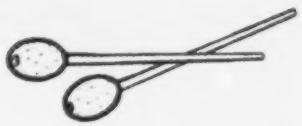
Instrucciones para fabricar los tambores:

Corte por la mitad el tarro de avena y píntelo. Corte dos cubiertas circulares de caucho. Haga diez o doce agujeros cerca al borde de cada cubierta con las tijeras o con una perforadora. Cuando se halla secado la pintura coloque las cubiertas de caucho sobre cada extremo del tarro de avena y pase el cordón a través de los agujeros.

[1] Con base en Tapp Associates, *Learning Experiences for Young Children.* (Atlanta, GA: Tapp Associates).

Materiales para las baquetas:

2 palitos de madera cilíndricos
(entre 10 y 12 pulgadas)
2 cuentas de madera perforadas
pegante (no tóxico) y tijeras



Instrucciones para fabricar las baquetas:

Afile uno de los extremos de los palitos, aplíqueles pegante, insértelos en las cuentas y verifique su firmeza.

Pulsera de cascabeles

Materiales:

6 Pulgadas de elástico de una pulgada de ancho
Cascabeles pequeños
Aguja e hilo
Velcro (opcional)

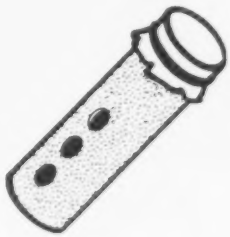
Instrucciones:

Cosa el elástico en forma de círculo pequeño o adhiera el velcro en sus extremos. Luego, cosa varios cascabeles en la parte exterior de la banda.

Kazoo

Materiales:

Un tubo interno del rollo de papel higiénico.
Papel adhesivo o pintura y pincel.
Banda/liga de caucho.
Tijeras y papel encerado de 2x2 pulgadas



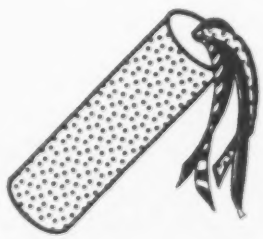
Instrucciones:

Cubra el tubo con el papel adhesivo o la pintura, hágale tres agujeros. Corte un pequeño cuadrado de papel encerado. Colóquelo en una de los extremos del tubo y asegúrelo con la banda de caucho.

Maracas

Materiales:

Tapas de envases de distintos tamaños
Papel de construcción, papel adhesivo de colores, papel de aluminio, o pintura
Entre 6 y 10 trozos de cinta de 12 pulgadas o papel (de 1/2" de ancho)
Un rollo de toallas de papel
Un trozo de cartón delgado
Cinta adhesiva



Instrucciones:

Decore el rollo de toallas con papel colorido, con papel adhesivo o con pintura. Coloque varias tapas dentro del rollo, corte dos círculos de cartón, colóquelos en los extremos del rollo y asegúrelos con cinta adhesiva. En uno de sus extremos, pegue cinta o trozos de papel colorido.

Bloques de papel de lija

Materiales:

2 cajas pequeñas con tapas (de 2x2x4 pulgadas)
2 trozos de elástico de 6 pulgadas de largo y 1/2 de ancho
Papel de construcción, papel adhesivo de colores, papel de aluminio y pintura
Papel de lija de 6x6 pulgadas
Cinta para medir
Cinta adhesiva, tijeras aguja e hilo
Pegante o cemento casero
Regla

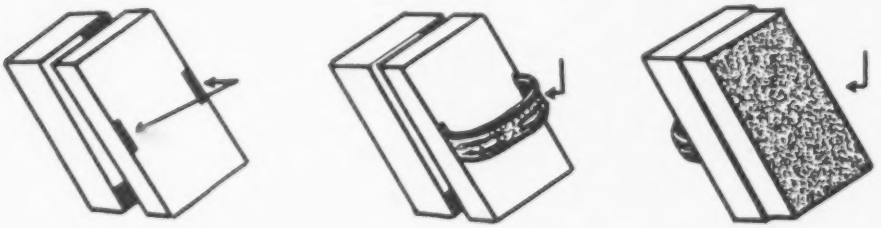
Instrucciones:

Haga dos incisiones en la parte superior de la caja un poco mayores que el ancho del elástico tal como lo indica la ilustración.

Mida la parte más ancha de la mano del niño y la distancia entre las incisiones de la caja.

Sume estas dos medidas y añada una pulgada. Corte un trozo de elástico de dicha dimensión para cada caja. Haga pasar el elástico por las incisiones y cosa los extremos. Pegue las dos cajas con cinta adhesiva y cúbralas con papel de construcción, papel adhesivo de colores, con papel de aluminio, o con pintura.

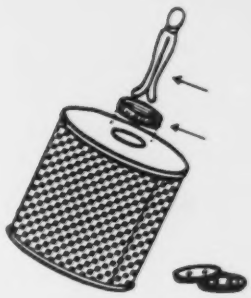
Corte un pedazo de papel de lija para colocarlo en el lado opuesto de la caja y péguelo con el cemento casero o con pegante (el pegante blanco derrite la lija) y espere a que seque.



Matracas

Materiales:

1 tarro de avena o sal, vacío
1 gancho de ropa como el de la ilustración
1 tapa pequeña (de 1 a dos pulgadas de diámetro)
Cascabeles o botones
Tijeras, goma o pegante (no tóxico)
Cinta adhesiva
Pintura (no tóxica).
Pincel
Papel de construcción, tela colorida o papel, adhesivo de colores de 12"x 12".



Instrucciones:

Cubra el tarro de avena o sal con la tela, con el papel de construcción o con el papel adhesivo. Haga un agujero en el extremo, que permita atravesar el gancho de ropa

Coloque varios botones o cascabeles dentro del tarro. Haga un agujero del mismo tamaño del gancho en la tapa de plástico. Pegue la tapa sobre el agujero del tarro verificando que ambos agujeros estén alineados. Espere a que se seque. Pinte el gancho de ropa. Insértelo a través de los agujeros en la tapa y el tarro dejando suficiente área del gancho fuera para que sirva de manija. Pegue el gancho y espere a que seque. Para obtener mayor resistencia refuerce el área del gancho y la tapa con cinta adhesiva.

Panderetas

Materiales:

2 platos de papel
aguja y lana
tapas de botellas y marcadores

Instrucciones:

Haga agujeros a lo largo de los bordes de ambos platos. Cosa ambos platos con la aguja y la lana. Coloque las tapas entre los dos platos antes de terminar de coser y decórela con los marcadores.

Evaluación de la eficacia del área

Regularmente usted estará observando el uso que los niños hacen del área de música y movimiento. Sus observaciones le ayudarán a planificar los cambios necesarios para el área. Por ejemplo, si usted observa que pocos niños saben como usar los audífonos, usted puede decidir llevar a cabo sesiones de práctica con varios niños a la vez, o puede hacer que las grabaciones con la música más animada,

sean usadas donde los niños puedan hacerlo sin perturbar a otros. Usted también puede descubrir que varios instrumentos musicales necesitan ser reparados o reemplazados.

Los siguientes son algunos interrogantes para tener en cuenta cuando observe el área de música y movimiento:

- ¿Con qué frecuencia se utiliza el área para escuchar música?
- Los niños, ¿están al tanto de esta opción? ¿Necesito aclararles más o hacer mas accesible esta área?
- ¿Quién(es) tienden a elegir las grabaciones musicales y por qué?
- Los niños, ¿utilizan el área en forma individual o con otros?
- Los niños, ¿pueden encontrar las grabaciones y regresarlas a su lugar de manera independiente?
- ¿Son capaces los niños de operar la grabadora y los audífonos sin ayuda?. ¿Necesitan mayor instrucción y/o práctica?
- ¿Qué clase de grabaciones musicales son elegidas por lo general, rara vez o nunca? ¿Existe suficiente variedad?
- Los instrumentos, ¿se encuentran en buen estado o necesitan ser reparados?
- ¿Existe una selección de instrumentos musicales suficiente?
- Los niños, ¿pelean por los instrumentos? ¿Se debe adicionar otros?

Mediante observaciones periódicas del uso que hacen los niños de la fonoteca o área para escuchar, usted podrá hacerle las modificaciones necesarias.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Como maestro usted juega un papel activo en la selección de la música que disfruten los niños. Así como para presentarles canciones, juegos y otras actividades con música y movimiento. Sin embargo, su principal papel, tal como en las otras áreas del *Currículo Creativo*, es facilitar el desarrollo infantil observando a los niños, hablando con ellos acerca de lo que hacen, reaccionando ante sus inquietudes, reforzando sus exploraciones y formulándoles preguntas abiertas. Conocer los patrones básicos del desarrollo infantil en relación con la música y el movimiento le ayudará a hacer todo lo anterior en una forma más eficaz.

Participación de los niños en las actividades con música y movimiento

Existen muchas formas de participación en las actividades con música y movimiento. El cómo se haga depende en gran parte del nivel de desarrollo y las experiencias de los niños.

Escuchar. Desde la infancia los niños sienten la música y son capaces de reconocer fragmentos de tonadas familiares. El umbral de atención musical de un niño generalmente aumenta con la edad. Los niños también refinan su capacidad de notar variaciones en las selecciones musicales, tales como cambios de ritmo (rápido, lento), de tono (alto, bajo) y de volumen (fuerte, suave). Los niños un poco mayores comienzan a ser capaces de escuchar su propio canto, así como de jugar a aparear los tonos correctos.

Cantar. Al principio, los niños son capaces de cantar con otros, pero no siempre con ritmo o afinación. Pasado un tiempo, ellos son capaces de nivelar sus tonos a medida que cantan con otros. Luego, surge la habilidad de cantar solos y, finalmente, de cantar entonados.

Moverse al son de la música. Al principio, los niños se mueven según su propio compás más que según el compás de la música. Para los pequeños es especialmente difícil seguir un ritmo lento. Aproximadamente a la edad de tres o cuatro años, ellos pueden medir tiempo y seguir un ritmo regular. Luego, comienzan a ser capaces de ajustar sus movimientos corporales para producir acompañamientos que incluyen contrastes tales como lento y rápido o liviano y pesado.

Tocar instrumentos. En la primera etapa, los niños manipulan y experimentan con los instrumentos. Ellos reconocen las diferencias sonoras en relación con la forma en que se toca un instrumento y aprenden a reconocer los sonidos de varios de ellos. En la segunda etapa, los niños utilizan instrumentos para acompañar sus movimientos (como las baquetas cuando marchan) pero es posible que no puedan seguir el ritmo con sus pies. Luego, la mayoría de los niños pueden tocar algún instrumento rítmico sencillo o de percusión, respondiendo apropiadamente al ritmo de otro instrumento o grabación.

Imitar o representar movimiento. Los pequeños pueden imitar los movimientos simples que usted haga, como sonreir o abrir la boca. Para el segundo año, los niños pueden reproducir acciones que hayan visto días antes. Sin embargo, para ellos es más difícil representar los movimientos de los objetos. Por ejemplo, es mas difícil para un niño representar el movimiento de unos limpiaparabrisas o una pluma que cae, que reproducir el movimiento de alguien que patea una pelota o se lava las manos. Un desafío para los niños mayores es comunicar palabras o conceptos por medio del movimiento ("Muéstrenme caras furiosas". o "¿Cómo podemos recoger algo pesado?").

Observación individualizada de los niños

A medida que usted observe a los niños de su grupo al participar en las actividades con música y movimiento, usted aprenderá más acerca de cada niño, de tal forma que podrá promover el crecimiento y el desarrollo individual. Los siguientes interrogantes podrán guiarlo en sus observaciones individuales:

- ¿El niño participa en los cantos y rondas con el grupo? Si exhibe poca participación activa, ¿parece que el niño disfruta escuchando y observando?
- El niño, ¿disfruta moviéndose al son de la música? o necesita algún estímulo.
- El niño, ¿se mueve en formas diferentes con las diferentes clases de música?
- El niño, ¿se mueve con ritmo?
- El niño, ¿es capaz de percibir y describir variaciones musicales como las diferencias de ritmo, de tono y de volumen?
- El niño, ¿es capaz de imitar los movimientos de otros, o de reproducir movimientos vistos previamente?
- ¿Qué destrezas físicas nuevas y movimiento están en proceso de adquirir o ser refinadas por el niño?
- ¿Qué puedo planificar para capacitar al niño a que practique estas nuevas destrezas?
- Al formulársele preguntas abiertas relacionadas con el movimiento, ¿el niño aporta sus propias ideas?
- Al tocar algún instrumento, ¿el niño responde al ritmo de la música?

Esta clase de observaciones le ofrecerán una imagen básica de los intereses y destrezas infantiles relacionadas con la música y el movimiento. Para documentar el crecimiento y el desarrollo de cada niño, usted puede utilizar la lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil incluida en el apéndice A. Contar con una buena noción del desarrollo del niño en relación con la música y el movimiento—con un sentido adquirido mediante las observaciones regulares—le ayudará a que responda a los intereses, habilidades y necesidades de cada niño.

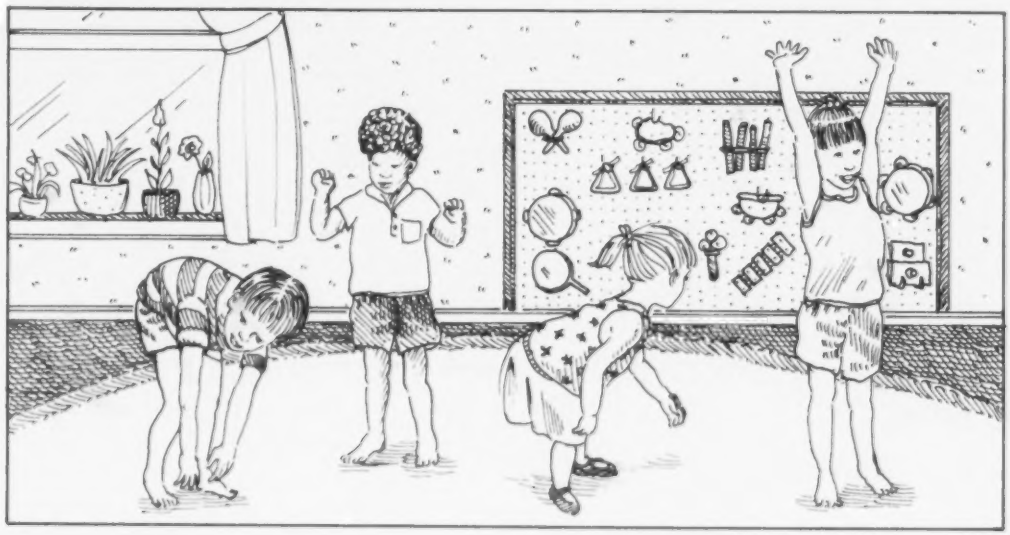
La interacción con los niños

Una de las mejores formas de reforzar las exploraciones de los niños, la resolución de problemas y la creatividad con la música y el movimiento es apreciando las participaciones espontáneas de los pequeños en estas actividades. Este tipo de interacción además de validar las acciones de los niños incrementa la capacidad de reconocer lo que hacen. Ellos comienzan a verse a sí mismos como personas que pueden producir y disfrutar de la música y el movimiento.

Descripción de las actividades de los niños

A medida que interactúe con los niños, comience por reconocer su nivel de desarrollo. En algunas ocasiones usted puede simplemente describir aquello que el niño hace. Suponga, por ejemplo, que usted escucha a un niño inventar una canción a medida que amasa la arcilla con sus dedos. Usted podría comentar algo como "esta arcilla te hace pensar en una canción" y tratar de cantar a coro con el pequeño. Las respuestas de este tipo hacen que los niños sean más conscientes de sus acciones y de cuánto valora usted lo que ellos hacen.

Sus descripciones de lo que ve y escucha también amplían el vocabulario infantil relacionado con la música y el movimiento. Al escuchar música o explorar movimientos con los pequeños, usted puede presentarles palabras como "suave, yerky, bouncy". Usted puede facilitar que los niños establezcan relaciones entre la música y el movimiento: "la forma en que te estás moviendo se llama deslizarse". ¿Tú crees que la música suena como si se deslizara?". El movimiento con frecuencia les permite a los niños percibir características musicales mas fácilmente que las palabras. Por ejemplo, al escuchar notas altas y bajas los niños pueden tanto pararse sobre las puntas de sus dedos como agacharse.



La formulación de preguntas abiertas

Formularles a los pequeños preguntas abiertas relacionadas con lo que hacen o perciben le permitirá a usted descubrir hacia adónde está dirigido el interés de cada niño en el momento. Un niño que toca el xilófono puede estar concentrado en "cómo suena cada color", mientras que otro puede estar experimentando con el volumen o simulando que está tocando el piano como su papá. Cuando usted establece los intereses de cada niño, sus preguntas y comentarios serán más dados a producir una respuesta positiva.

Las siguientes son algunas preguntas abiertas que podría formularles:

- ¿Cómo suena?
- ¿Habías escuchado esto antes?
- Cada vez que tocas un tambor, ¿suena igual? (¿o cada nota del xilófono?)
- ¿Cómo se mueve ella? ¿ Se están moviendo ellos de la misma forma?
- ¿Qué sucedería si. . .?
- Háblame acerca de lo que estás haciendo.
- ¿Qué mas podrías hacer . . . ?
- ¿Estás produciendo música fuerte o suave?, ¿Cómo podrías hacer que el tambor sonara más suavemente?

Las preguntas abiertas son útiles para lograr que los niños reflexionen sobre lo que estén haciendo. Sin embargo, es importante ser sensible a lo que cada niño esté experimentando antes de lanzarse a formularle una cantidad de preguntas. En ciertos casos la mejor opción es no decir nada, ya que es obvio que el niño disfruta de la exploración libre.

La participación en las actividades con música y movimiento

Otra forma de enriquecer las experiencias infantiles con la música y el movimiento es participando cuando el niño baila—a los niños les fascina que los adultos los asuman como líderes—e incorporar una variación a su danza. Por ejemplo, Carlitos estaba moviendo su cuerpo al compás de una canción. El maestro se movió con él por un rato y luego comenzó a mover la cabeza de un lado a otro, siguiendo el ritmo. En poco tiempo, Carlitos también movía su cabeza de un lado a otro y rotaba su cuerpo a medida que se mecía. Sin decir una palabra, el maestro encendió la chispa del deseo del pequeño para explorar nuevas posibilidades de movimiento.

A medida que interactúe con los niños tenga cuidado de no interrumpir el movimiento y expresión musical espontáneos. Cuando los vea enfrascados bailando, es más recomendable distanciarse que hacer muchas preguntas. En ciertos casos, dichas preguntas y comentarios serán mas productivas si se espera a que el niño termine de bailar o hasta cambiar la grabación: ("Estuviste bailando en una forma muy especial. Me pregunto si la próxima grabación hará que quieras bailar igual o-quizás-de otra forma").

Cómo disfrutar de la música juntos

Las experiencias musicales no siempre tienen que implicar movimiento. Algunas veces usted podría desear escuchar música únicamente y disfrutar de un tiempo tranquilo con los niños. Usted puede pedirles que presten atención a sonidos específicos como el de un tambor o el de unas campanas. También, podría sugerirles cerrar los ojos, y escuchar para saber en qué los hace pensar el sonido.

La música debe reservarse para ciertas horas del día. No debe utilizarse como un ruido de fondo durante el tiempo en que trabajan los niños, ya que la aislarán. En lugar de ello, las experiencias musicales deben enseñarles a los niños que la música es para disfrutarla, apreciarla y percibirla.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Usted puede ampliar y enriquecer las experiencias infantiles con la música y el movimiento al adicionar con frecuencia a la fonoteca o área para escuchar, nuevas grabaciones y nuevos instrumentos musicales para ser explorados. Recurra a la biblioteca pública para alquilar grabaciones, copiar otras y estimular a los padres a crear su propia colección.

Un maestro inició una "mesa de sonido" con algunas cajas pequeñas y con una selección de objetos que incluía botones y clips, les sugirió a los niños agregar otros objetos. Los niños consiguieron cosas del salón (cuentas, bloques pequeños) y en el exterior (rocas, trozos de madera y piedrecillas). De vez en cuando, el maestro adicionó otros materiales que incluían arroz, canicas, cascabeles y cajas de diversos tamaños que iban desde las cajas de curitas hasta los tarros de café. Gracias al estímulo recibido para tratar de combinar los diferentes objetos, estos niños se hicieron más conscientes del sonido y aumentó su interés para explorar las posibilidades sonoras de los instrumentos. Ellos utilizaron algunas de sus cajas sonoras (a las cuales se les adhirieron las tapas) para acompañar sus canciones y como efectos sonoros para sus historias en el juego dramatizado.

Actividades de canto y movimiento en grupo

Cantar y moverse es algo que todos los niños disfrutan y que les ayuda a ser parte de un grupo. Incluso los niños tímidos tienden a sentirse un poco más a gusto cuando cantan en grupo. El cantar en grupo y los juegos activos también ayudan a que los niños aprendan a cooperar con un grupo incluyendo aprender a cantar cuando el grupo lo hace y estar silencioso cuando los demás lo están.

Los siguientes son algunos tipos de canciones y actividades que son populares entre los niños pequeños:

Canciones sencillas con muchas repeticiones. El gusto que tienen los niños por canciones como "Las ruedas del bus" o "Vengan a ver mi granja", se debe en parte a las frases fáciles y repetidas de estas canciones. Aunque los niños no recuerden los versos pueden siempre involucrarse con las actividades del coro.

Canciones con juegos de manos. "Fingerplays" "Las ruedas del bus" y "La inci, winci, araña", son algunas de las muchas canciones con juegos de mano que les encantan a los niños. Algunos niños participan en estas actividades moviendo sus manos y dedos antes de poder cantar.

Juegos con canto y canciones activas. Algunos juegos como el "Hokey-Pokey" combinan la música, el movimiento y la cooperación del grupo. Los juegos con música y movimiento no tienen que hacer uso de movimientos establecidos ni de lírica. Usted puede animar a los niños a que inventen versos nuevos para sus canciones conocidas y a inventar juegos; lo que estimula su creatividad. Por ejemplo, coloque una serie de aros sobre el piso y pídales a los niños, moverse a través de ellos en formas diferentes. Un coro sencillo ("Rosita, dale, dale, dale. . .) lo hará más divertido.

Canciones con sonidos graciosos o letras graciosas. Muchas canciones infantiles poseen sonidos extraños y algunas canciones folklóricas tienen letras graciosas. A los pequeños les encantan las canciones con juegos de palabras conocidas, especialmente con sus propios nombres.

Canciones y Bailes de diversas culturas. Es posible que usted conozca algunas canciones y bailes que pueda enseñarles a los niños. Pero, mejor aún, es invitar a los padres a visitar la clase y compartir con los niños las canciones, la música y los instrumentos de su cultura.

Juegos de movimientos sin música. Los niños un poco mayores pueden jugar a las adivinanzas con el movimiento, tales como: "¿Qué animal soy?. o "Qué instrumento soy?". Usualmente ellos serán cada vez más competentes para adivinar que para actuar, pero ambos lados del juego estimulan a los niños a prestarle gran atención a los aspectos del movimiento.

Integración de la música y el movimiento con las demás áreas del currículo

Tanto la música como el movimiento tienen nexos naturales con otras actividades gratas para los pequeños. A continuación se presentan algunas de las diversas posibilidades para establecer estas conexiones e integrar el currículo.

La música del lenguaje

El lenguaje mismo, constituido por sonidos y ritmos, comparte muchas de las características de la música. La poesía se encuentra muy cerca de la música y gran parte de la poesía que le gusta a los pequeños es especialmente rica en palabras sonoras e inventadas.

Muchos libros infantiles son rítmicos y están llenos de rimas, repeticiones y otros sonidos musicales, Este tipo de libros debe leerse y/o cantarse en voz alta, ya que les ofrecen a los niños muchas posibilidades de participación. A algunos maestros les gusta utilizar la música o los efectos sonoros junto con la lectura o la representación de una historia por medio de títeres. La música de fondo sirve para acompañar los diferentes momentos de la historia. También se puede utilizar la música para evocar personajes o eventos de una historia (una tormenta, un cisne deslizándose por el agua, un gigante con enormes pies o una delicada hada). Para esta clase de

propósito, usted puede elaborar grabaciones especiales, utilizar las existentes en uno o dos puntos claves de la historia, o utilizar instrumentos para producir los efectos deseados (el tambor en el caso del gigante y hacer repiquetear una pequeña campanilla en el caso del hada).

Los libros y las grabaciones de vídeo

Usted puede utilizar las ilustraciones de los libros para estimular el reconocimiento y la exploración de lo que el cuerpo puede hacer. Por ejemplo, resaltando la posición corporal de un personaje ilustrado, usted podría preguntarles a los niños "¿Tú puedes hacer esto?", y luego describir la posición: "Estás estirando tus manos muy alto". o "Estás sentado con las piernas cruzadas". Los niños encuentran que este juego de apareamiento con las ilustraciones es al mismo tiempo desafiante y placentero.

Aunque los "videotapes" son utilizados esporádicamente en el *Currículo Creativo*, pueden ser eficaces para animar la participación infantil en las actividades con música y movimiento. La alegría de bailar y cantar que transmiten los buenos vídeos musicales es contagiosa. Además, los videos que presentan la música y el baile de diversos grupos culturales, son una maravillosa manera de ampliar la cantidad de experiencias multiculturales de su clase. Los videos también favorecen a los maestros—que no se sienten cómodos realizando actividades con música y movimiento—para adquirir además de confianza, un repertorio de canciones y juegos.

Las actividades artísticas

De vez en cuando usted puede intentar colocar música en el área de arte y observar cómo afecta la manera en que los niños dibujan o pintan. Lo mejor es no imponer "pintar según la música", ni darles a los niños ninguna instrucción específica o especial acerca de cómo hacerlo. Sin embargo, nunca sobra un comentario descriptivo, como por ejemplo "¿Qué le sucedió a tu pintura cuando la música era muy rápida?".

En movimiento es especialmente vital en algunas actividades artísticas, tal como sucede cuando se pinta con las manos o se dibuja sobre la arena. Intente formular preguntas que enfoquen la atención del niño en el movimiento: "¿Cómo se mueve tu mano cuando haces esas ondulaciones?, ¿Podrías hacerlo una vez más?".

El juego dramático o imaginario

Aunque no sea recomendable interrumpir a los niños con una serie de preguntas que los alejen del escenario en que juegan a imitar, un comentario ocasional o alguna pregunta durante el juego dramático, puede incrementar la capacidad infantil de reconocer cómo el movimiento permite comunicarse con los demás. Por ejemplo, cuando un niño lleva a cabo la acción de planchar usted puede decirle "¿Qué estas planchando Ana (o "Mami")? Tu brazo va y viene para planchar el vestido de tu bebé". Las canciones también pueden enfocarse en las acciones del niño.

Cuando los niños un poco mayores representen una historia, usted puede hacerles preguntas relacionadas con el movimiento. En este tipo de actividad evite representar las acciones de los personajes con el fin de que los niños los imiten. En lugar de ello, es útil hacerles preguntas para estimularlos a pensar sobre las acciones, personajes y relaciones causa-efecto de la historia. Recuerde que el principal objetivo, no es la precisión con la que se debe representar la historia, sino el pensamiento, la creatividad y la imaginación que dicha actividad estimula en los niños.

V. Cómo compartir con los padres la música y el movimiento

Cuando los padres y los niños disfrutan juntos de las experiencias con música y movimiento, ellos pueden compartir horas de placer y creatividad, a la vez que se estimulan el desarrollo y el aprendizaje infantil. Para ayudar a los padres a apreciar el rico potencial para incrementar tanto aprendizaje infantil como el goce de la música y el movimiento, puede incorporar estas actividades en los talleres/cursillos para padres, involucrar a los padres en la clase y compartir con ellos sus ideas por medio de una carta.

La conducción de talleres o cursillos sobre la música y el movimiento

El canto y los juegos con movimiento son de gran utilidad para romper el hielo en las reuniones con los padres y en los talleres o cursillos. Más que dedicarle una sesión a la música y movimiento, usted puede incluir estas actividades en otra clase de taller o reunión con los padres. Usted puede decidir planear un taller especial acerca de la música y el movimiento con algunas de las siguientes clases de actividades:

- Dirija al grupo para cantar algunas de las canciones preferidas de los niños y pregúnteles a los padres por qué creen que sean tan populares. Pídales sugerencias acerca de otras canciones que les gusten a sus hijos o que ellos recuerden de cuando eran niños.
- Solicite la ayuda de un voluntario que conozca un juego que involucre el canto y el juego de manos para que se lo enseñe al grupo. Después pregúntele: ¿Será este juego con los dedos muy difícil de aprender para los pequeños? ¿Por qué sí? o ¿Por qué no? ¿Alguien conoce un juego más fácil? ¿Alguno más difícil? Enséñeles a los padres los diferentes niveles de los juegos con los dedos y comente por qué los niños los disfrutan.
- Desafíe a los padres a resolver problemas de movimiento que requieran de la creatividad (muévanse hacia los lados y observen las diferentes cosas que se pueden hacer con los pies mientras se avanza).
- Conduzca un taller/cursillo en el que los padres elaboren instrumentos sencillos para que sus hijos los utilicen en casa (siguiendo las instrucciones ofrecidas en este módulo).

La participación de los padres en la clase

Algunos padres tienen destrezas especiales y experiencias con la música y el movimiento que probablemente desearían compartir con los niños. Un padre que toca algún instrumento podría mostrárselo a los niños y demostrarles cómo se toca. Los padres pueden desear compartir las canciones, bailes, e instrumentos de su cultura, o hacer grabaciones de la música que les gusta.

Con este fin, una buena idea es ofrecerles a los padres cintas para grabar, nuevas o recicladas.

Los padres también pueden colaborar filmando a los niños al bailar, cantar, saltar, jugar con los dedos y participar en otras clases de movimiento. Un padre o miembro del equipo de trabajo podría prestar una cámara, e incluso, una tienda de videos podría donarle a la clase un día de alquiler. Verse a sí mismos grabados, no sólo intriga a los niños sino que realza su autoimagen y su reconocimiento de aquello que pueden hacer sus cuerpos.

En la siguiente página se incluye una carta que usted puede enviarle a los padres con el fin de hacerles saber acerca de las actividades de música y movimiento que tienen lugar en su clase y por qué.

Carta a los padres sobre la música y el movimiento

Lo que hacemos y por qué

El canto y el movimiento creativo constituyen una parte importante de nuestro programa. Moverse con la música y cantar, les da a los niños la oportunidad de hacerlo libremente, de practicar nuevas destrezas y de sentirse bien acerca de lo que sus cuerpos pueden hacer. A los niños les fascina la hora destinada a cantar en grupo y les ayuda a desarrollar la capacidad de cooperar con los demás. A continuación, presentamos algo de lo que hacemos para inculcarles a los niños el gusto por la música y el movimiento.

- En algunas ocasiones llevamos la grabadora al exterior y escuchamos Jazz o música folklórica y los niños bailan y representan canciones.
- Les damos a los niños bufandas de papel o cintas de colores para que las usen al moverse con la música.
- Tocamos los instrumentos musicales, de los cuales, algunos son de elaboración casera.
- Hacemos uso del canto para facilitar las rutinas diarias, como la hora de recoger.
- Contamos con una agradable fonoteca o área para escuchar, con una variedad de grabaciones que los niños pueden escuchar por su cuenta.

Lo que se puede hacer en el hogar

Para disfrutar de la música con su hijo(a) no se requiere ser muy musical. Destinar unos cuantos minutos para sentarse con él/ella y escuchar música juntos puede ser una forma de descanso para ambos. Además, la música que comparta con su hijo no tiene que ser exclusivamente "música infantil". Esta puede ser rap, reggae, jazz, clásica, o cualquier clase que usted prefiera. Las siguientes son unas cuantas ideas para disfrutar de la música y el movimiento con su hijo(a):

- A los pequeños les encantan las canciones acerca de lo que hacen en el momento, especialmente cuando se menciona su nombre. Por ejemplo, usted puede cantar al empujar un columpio: "Veo una niña que sube y que baja, y se llama Maribel". A los niños les encanta esto porque es sobre ellos, lo que están haciendo y el ritmo se asemeja al movimiento.
- El canto y los juegos con música y con las manos les ayudan a los niños a mantenerse tranquilos en momentos difíciles tales como viajar en un automóvil o autobús, esperar en una fila o ir de compras.
- El canto también es útil a la hora de las transiciones, por ejemplo a la hora de recoger, prepararse para salir, desvestirse para un baño, etc. (Haga uso de tonadas similares a "Esta es la forma en que lavo mis manos, lavo mis manos, lavo mis manos").
- Los instrumentos musicales pueden elaborarse fácilmente o improvisarse. Usted (o su hijo) ya pueden haber descubierto que las ollas y las tapas constituyen instrumentos maravillosos. Nosotros contamos con una serie de sugerencias para elaborarlos a partir de objetos caseros, como los tarros de avena vacíos, los platos de papel y los botones. Nos encantaría compartir estas ideas con usted. Para hacerlo, sólo tiene que preguntarnos.

LA COCINA

I. Importancia de la cocina **275**

La decisión de incluir la cocina en el currículo 275
Objetivos del aprendizaje infantil 276

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje **277**

Creación del espacio 277
Selección de los materiales 277
Organización y almacenamiento de los materiales 278
Evaluación de la eficacia del área 279
Creación de un área de cocina temporal 280

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil **281**

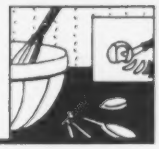
Cómo aprenden los niños mediante las experiencias culinarias 281
Observación individualizada de los niños 281
La interacción con los niños 282

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil **285**

Actividades especiales para todos los programas de preescolar 285
Actividades especiales para los programas con áreas de cocina 292
Integración de las actividades culinarias con las demás áreas del currículo 295

V. Cómo compartir con los padres las actividades de cocina **298**

La conducción de talleres o cursillos sobre las actividades de cocina 298
La participación de los padres en la clase 298
Carta a los padres sobre las actividades culinarias 299



I. Importancia de la cocina

Cocinar les permite a los niños experimentar el mundo de los alimentos en forma directa. Ellos aprenden, no solamente sobre cómo se preparan los alimentos, sino sobre cómo éstos contribuyen a su salud y bienestar. Cocinar les permite a los niños experimentar con los alimentos, ser creativos y prepararse meriendas nutritivas. En consecuencia, puede considerarse una "destreza de supervivencia" básica para la educación de todos los niños y niñas.

Cocinar puede llegar a ser una de las experiencias más satisfactorias de la clase. Preparar alimentos no es sólo placentero, sino también un verdadero laboratorio de aprendizaje. A medida que los niños derriten queso, aprenden sobre ciencia. Al medir una taza de leche para preparar una receta de budín, aprenden sobre medidas y volumen. A medida que revuelven mantequilla de maní, amasan la masa para preparar bizcochos y pelan zanahorias, ellos desarrollan sus destrezas físicas y aumentan su vocabulario. Preparar "hummus" les enseña a los niños acerca de la buena nutrición y sobre las preferencias culturales. Cuando preparan panecillos de zapallo o calabacín ("muffins de zucchini") para la merienda de la mañana, finalizan una tarea y se sienten orgullosos por sus logros. Cocinar atrae los sentidos de los niños y les ofrece un caudal de oportunidades de aprendizaje.

Uno de los aspectos que más les llama la atención a los niños sobre cocinar es que ésta es una de las pocas actividades en que a ellos se les permite hacer lo mismo que hacen los adultos. En el área de los bloques ellos hacen caminos y puentes imaginarios. En la casita ellos pretenden ser padres de familia, maestros y doctores. Pero al cocinar, tienen la oportunidad de comportarse tal como lo hacen los adultos; un obsequio poco común para los niños.

La decisión de incluir la cocina en el currículo

Muchos maestros de preescolar consideran que las experiencias con los alimentos son una parte natural de su programa y, con frecuencia, incluyen la cocina como una de las actividades entre las que los niños pueden escoger. Otros esperan hasta sentir que los niños se hayan familiarizado con las rutinas de la clase, y puedan escoger las actividades y trabajar independientemente. Dado que la supervisión es esencial para garantizar la seguridad de los niños, usted podría planificar las actividades de cocina durante los días en que haya un voluntario disponible para ofrecer una mano adicional en la clase. Los factores más importantes para decidir incluir la cocina en su programa son su propio nivel de comodidad y su habilidad para contar con el tiempo necesario con el fin de planificar y prepararse para cocinar.

Algunos programas no cuentan ni con el espacio, ni con las facilidades, el personal, o los recursos para organizar un área de interés decocina separada de las demás. Si su programa es uno de estos, lea este módulo y mantenga presente lo que usted podría hacer y aquello que desearía intentar hacer. Usted podría incorporar el espíritu de este módulo en su programa eficazmente, sin importar cuan limitados sean sus recursos. En él encontrará sugerencias para llevar a cabo actividades de manera informal y continua, sin tener que organizar por completo un área de interés para cocinar.

Mantenga presente que la salud y la seguridad de los niños son aspectos prioritarios. Antes de comenzar cualquier programa de cocina, es importante saber qué alergias tienen los niños a ciertos alimentos, así como las creencias y preferencias de las familias que participan en su programa. Para obtener esta información, consulte los registros de los niños y también a sus padres. Cuando tenga tiempo, revise las sugerencias que aparecen en este módulo y escoja una o dos ideas

con las que se sienta listo para intentarlo. El éxito que tenga al poner en práctica una actividad culinaria o al establecer un área de cocina, así como el entusiasmo de los niños respecto a esta alternativa, podrán servirle de inspiración para intentar realizar proyectos aún más ambiciosos.

Objetivos del aprendizaje infantil

Al considerar cocinar, su meta principal puede ser enseñarle a los niños una importante destreza de autonomía o sembrar la semilla del hábito de la buena nutrición. Cocinar es una actividad maravillosa para ayudar a los niños a crecer en todas las áreas, socio-emocional, cognoscitiva y físicamente. A medida que seleccione los objetivos para los niños de su clase, considere los que le ofrecemos a continuación:

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Trabajar cooperativamente en grupos pequeños (haciendo pan).
- Desarrollar destrezas de autonomía (preparando meriendas por sí mismos).
- Finalizar una tarea (preparando una receta de principio a fin, incluso limpiar).
- Ganar independencia (siguiendo una receta con imágenes sin la supervisión de adultos).
- Demostrar consideración por los otros (compartiendo y esperando el turno propio).
- Sentirse orgulloso de sí mismo y la herencia propia (preparando y sirviendo una receta familiar).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Aprender sobre la nutrición (preparando una merienda nutritiva).
- Solucionar problemas (estableciendo hasta dónde llenar la bandeja de panecillos para permitir que la masa crezca).
- Desarrollar las destrezas de lectura iniciales (relacionando las imágenes de las tarjetas de una receta con las instrucciones escritas).
- Obtener las bases de conceptos matemáticos tales como la secuencia y las medidas (llenando una jarra de un cuarto con cuatro tazas de agua).
- Aprender acerca de las propiedades científicas de los alimentos (convirtiendo la crema de leche en mantequilla, al batirla vigorósamente).
- Expresar la creatividad (preparando roscas o "pretzels" diferentes de los tradicionales).

Objetivos del desarrollo físico

- Desarrollar el control motriz fino (cortando apio, batiendo crema y apretando limones).
- Aumentar la coordinación ojo-mano (quebrando un huevo).
- Aprender sobre la direccionalidad (utilizando un batidor manual).

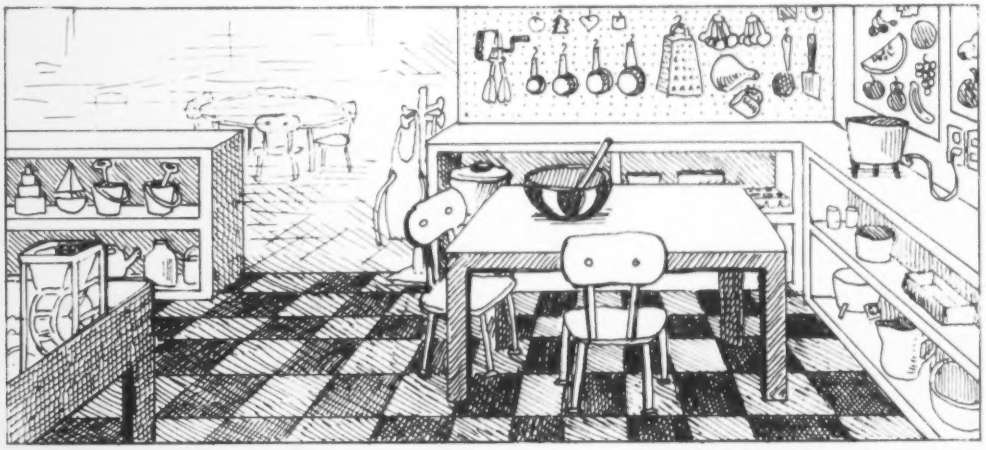
Esta lista es solamente una muestra de las diversas formas en que se puede utilizar la cocina para estimular el crecimiento de los niños en todas las áreas del desarrollo. Usted podría ampliarla con los objetivos individuales que haya propuesto para los niños de su clase, con base en las necesidades e intereses particulares de los mismos.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

Tal como se mencionó anteriormente, los objetivos propuestos al cocinar, pueden alcanzarse, teniendo o no, un área específica para ello. En esta sección se discute como podría organizar en su clase un área de cocina, contando con las facilidades y los recursos para hacerlo. Acto seguido, se incluyen algunas sugerencias para crear un espacio de cocina temporal en su clase, durante los días en que usted desee ofrecer esta actividad.

Creación del espacio

Si su programa cuenta con el espacio y los recursos para un área de cocina, usted deberá escoger un espacio cerca a un lavadero y accesibe a tomas eléctricas. La mejor ubicación para el área de la cocina es un área ruidosa del salón, ya que en ella se produce una gran cantidad de comentarios del grupo, así como sonidos típicos de una cocina. Si usted cuenta con espacio adyacente al área de arena y agua, esta podría ser una buena alternativa pues ambas áreas de aprendizaje podrían compartir el mismo lavadero A continuación se ilustra un ejemplo de diseño de cocina.



Tal como lo ilustra la imagen, el área está delimitada por medio de estantes o anaqueles abiertos en los que están colocados los utensilios de cocina y los accesorios. Para hacer uso de las tomas eléctricas se construyó un panel en la pared de atrás, a la altura de los codos de los niños. Asimismo, se ha colocado a su alcance un tablero perforado o clavijero para colgar del mismo las tazas de medir, los cucharones y los cogeollas. En el centro del área se encuentran una mesa y sillas para los niños que sirven tanto para comer como para trabajar. Los materiales para la limpieza se almacenan cerca al lavadero y los delantales o mandiles pueden colgarse de un gancho a la altura de los niños.

Selección de los materiales

Al organizar un área de cocina no es necesario recrear en el salón una cocina completa. Su meta es ofrecerles a los niños la oportunidad de tener experiencias de cocina, no gastar demasiado dinero equipando dicha área. En lugar de una estufa o fogón convencional, usted podría utilizar una tostadora, una cacerola eléctrica, una freidora eléctrica o un horno eléctrico pequeño. Aunque sería bueno tener un refrigerador, no es indispensable. Los alimentos que puedan dañarse pueden almacenarse en un "cooler" o en el refrigerador de la escuela (si hay uno disponible).

El siguiente inventario se ofrece para inspirar su pensamiento. Usted puede agregar o sustraer elementos del mismo, para reflejar o bien sus preferencias o su presupuesto:

Utensilios para medir

- cucharas de plástico para medir
- tazas de plástico para medir
- tazas "pyrex" para medir de 4 y 8 tazas
- jarras

Utensilios para hornear/cocinar

- tazones de plástico de varios tamaños para mezclar
- rodillo
- espátulas
- moldes de galletas
- bandejas para galletas
- bandejas para panecillos
- moldes para pasteles/bizcochos (circulares o cuadrados)
- sartén plana o asador
- cacerolas o cazuelas con tapas
- cortador de masa para bizcochos
- pincel/cepillo para repostería

Artefactos/electrodomésticos

- desvainadores
- ralladores
- molinos
- exprimidor manual
- pelapapas
- despepitadores

Otros utensilios

- cucharas de madera
- embudo
- batidor manual de alambre
- batidor de huevos manual
- macerapapas
- pinzas
- colador
- colador o tamiz manual
- cuchillos (de plástico para el área de la cocina y afilados fuera del alcance de los niños)
- abrelatas
- cucharón
- cucharón grande con ranuras
- tijeras de cocina

Accesorios

- tabla para cortar
- termómetro para dulce
- trapo ("cheesecloth")
- bolsa de repostería con mango y boquillas
- trípodes para poner sartenes al fuego
- cogeollas

Al organizar los materiales, trate de seleccionar los de caucho o de plástico irrompible. Como los accidentes son inevitables, lo que se puede hacer es proteger a los niños de los tazones, vasos o utensilios rotos. En algunos casos se recomiendan los utensilios de "pyrex", pues los niños pueden ver lo que ocurre durante el proceso de cocinar. En forma similar, algunas actividades requieren del uso de objetos afilados tales como los cuchillos, molinos, ralladores, o despepitadores. El uso de cualquier objeto afilado debe hacerse siempre bajo la supervisión de un adulto. Sin embargo, lo alentamos a que les permita a los niños usar los utensilios de cocina reales, pues ellos pueden sentirse frustrados al tratar de hacer que los de juguete "funcionen".

Organización y almacenamiento de los materiales

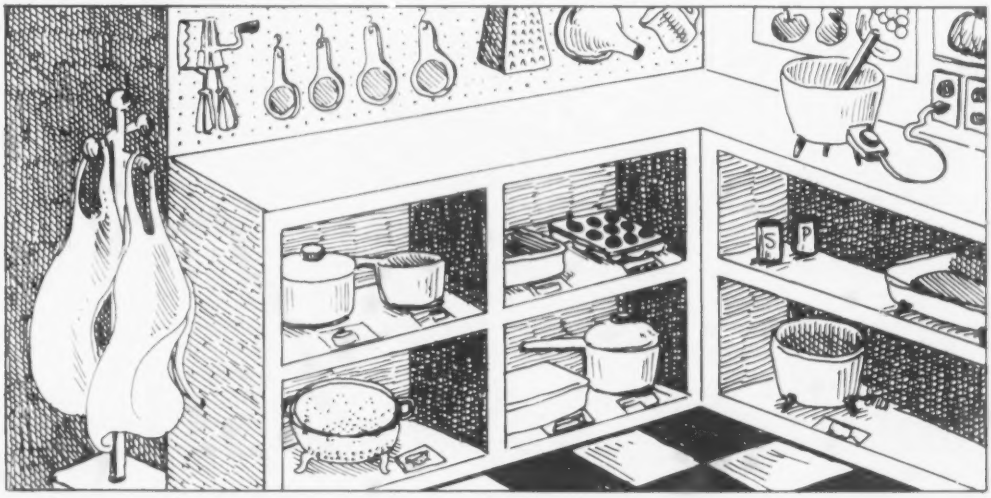
La clave para lograr que el área de la cocina sea a la vez funcional y atractiva, es presentar y guardar los utensilios en forma organizada y de manera que los niños pueden alcanzarlos independientemente. Los tazones, ollas y sartenes, así como las tazas "pyrex" para medir, se pueden almacenar en los estantes o anaqueles abiertos a la altura de la vista de los niños. Una buena idea es agruparlos según su función, como mezclar, hornear, etc. Tal como se rotulan los

bloques y los demás accesorios, usted puede trazar los contornos de estos objetos sobre papel adhesivo ("contact") de colores sólidos y, luego, colocar las siluetas en los lugares correspondientes sobre los anaqueles.

Los objetos pequeños tales como el trapo o la bolsa de repostería y las boquillas pueden colocarse en cajas de cartón o en tarros grandes de jugo, que luego, se almacenan en los estantes o anaqueles. Para identificar los contenidos de estos recipientes, usted puede utilizar o bien dibujos, o fotografías, o recortes de revistas de los objetos y pegarlos en la parte exterior de los recipientes.

Los utensilios tales como las cucharas de madera o las espátulas se pueden almacenar en un tarro grande cubierto con papel adhesivo ("contact") transparente o con papel de pared barnizado y colocarse sobre uno de los muebles. Los objetos que se utilizan con más frecuencia como la tazas para medir, las cucharas y los cogeollas pueden colgarse en ganchos cerca al área en que se vaya a cocinar. Otra alternativa es colocar dichos objetos al alcance de los niños en canastas que cuelguen.

La ropa de protección como los delantales o mandiles hechos con camisas viejas o con vinilo pueden colgarse en un perchero o en un tablero perforado o clavijero, cerca a la entrada del área de la cocina. Los utensilios de limpieza como una tina para lavar los platos y un escurridor, las esponjas, toallas de papel y los trapeadores, deben almacenarse en el lavadero cerca al mismo, al alcance de los niños.



Los objetos afilados como los cuchillos, cortadores de queso, y ralladores deben almacenarse fuera del alcance de los niños, al igual que los detergentes y productos de limpieza.

Para garantizar aún más la salud y la seguridad de los niños en el área de la cocina, considere colocar señales o avisos ilustrados. Por ejemplo, cerca al área del lavadero usted podría exhibir una señal que muestre unas manos sucias para recordarles a los niños, lavárselas antes de comenzar a cocinar.

Evaluación de la eficacia del área

Mediante la observación de los niños, usted podrá saber si el área es realmente un buen apoyo para sus esfuerzos culinarios. Usted podrá observar los patrones de tránsito de los niños, el uso

que hagan de los utensilios, quién escoge jugar en el área y cómo juegan los niños juntos. Las siguientes son unas cuantas sugerencias que podrían orientarlo en sus observaciones.

- ¿Con qué frecuencia seleccionan los niños el área de la cocina a la hora de escoger las actividades? ¿Qué puedo hacer para que el área sea más atractiva para los niños?
- Los niños, ¿utilizan el área de cocina individualmente o únicamente con otros niños? ¿Qué actividades puedo presentarles a los niños para que las realicen por sí mismos?
- Los niños, ¿escogen cocinar con la misma frecuencia que las niñas? ¿Hay alguna receta o actividad que les sea especialmente atractiva a los varones?
- Los niños, ¿pueden comprender y seguir las instrucciones en las tarjetas? ¿Son claras las imágenes?
- ¿El compartir es problemático? ¿Hay suficientes utensilios para que los niños trabajen cooperativamente?
- Los niños, ¿son capaces de recoger y/o limpiar después de jugar? Los estantes o anaqueles y los recipientes, ¿están rotulados claramente? Los utensilios para la limpieza, ¿se encuentran a la mano?

La evaluación continua es una manera eficaz de garantizar que los niños tengan unas experiencias culinarias positivas. Si usted nota algún problema, puede intentar modificar el entorno o ambiente de aprendizaje, o su enfoque de las actividades culinarias.

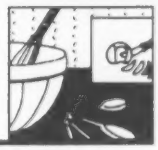
Creación de un área de cocina temporal

Si usted no cuenta con el espacio ni con las facilidades para organizar un área de cocina permanente, usted puede considerar el convertir alguna de las áreas de interés en un sitio para cocinar. Si el área de arte está ubicada cerca a un lavadero esta puede ser una buena alternativa para que los niños cocinen. Otra posibilidad puede ser el área de arena y agua, si en ella hay mesas y un lavadero cerca.

Para organizar la cocina ocasionando el mínimo de alteraciones al área existente, considere organizar una caja de cocina portátil. En esta caja usted puede incluir los utensilios de cocina básicos, tales como varias cucharas de madera, espátulas, un pelapapas, tazas y cucharas para medir y cuchillos de plástico. Si hay una toma eléctrica cercana, usted también podría colocar una cacerola eléctrica en la caja de cocina o una cacerola y una hornilla eléctrica. Usted podría organizar varias cajas de cocina portátiles, por ejemplo: una para hornear; una para hacer sopas, budín ("pudding") o para otras actividades que requieran de ollas; y otra, para cocinar sin necesidad de hornear ni calentar. Por consiguiente, cuando planifique alguna actividad culinaria, usted sólo necesitará obtener la caja respectiva y llevarla al área de cocina temporal.

Si usted trabaja en un salón que no cuenta con un lavadero aún así usted podría ofrecerles a los niños actividades que no requieran lavar alimentos. Si esta situación describe la de su salón, usted podría escoger cualquier mesa como sitio de cocina temporal. Nuevamente, creemos que sea una buena idea tener una caja de cocina portátil con platos, objetos de plástico, cuchillos, una tabla para cortar y otros utensilios que se presten para las actividades culinarias que no ensucien, tales como preparar meriendas o probar sabores nuevos.

Con un poco de planificación, las experiencias culinarias pueden incorporarse exitósamente en cualquier salón de preescolar.



III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

Cocinar ofrece múltiples oportunidades de trabajar con los niños individualmente y de dirigir proyectos en grupo. Tal vez lo más importante es que ésta es una actividad en la que los niños pueden aprender independientemente. No importa la clase de actividad culinaria que usted elija, lo que usted debe verificar es que sea apropiada para los niveles de desarrollo de los niños. Para hacerlo, es importante saber cómo aprenden los niños por medio de las actividades culinarias.

Cómo aprenden los niños mediante las experiencias culinarias

Las interacciones de los niños con los alimentos y la cocina comienzan con las exploraciones. En esta etapa inicial, conocida como **juego funcional,** ellos utilizan todos sus sentidos para saber cómo son los alimentos. Sentir la textura de la cáscara de un kiwi, oler pan que se hornea, observar el queso que se derrite en un sánduche, escuchar los granos de maíz que explotan para convertirse en palomitas y probar la acidez de una limonada sin azúcar, les ofrece a los niños la comprensión de las propiedades de los alimentos. Al probar y observar cómo reaccionan los alimentos al cocinarse, cortarse y exprimirse, ellos aprenden acerca de los alimentos tanto en su estado crudo como en el cocido.

Después que los niños han captado cómo son los alimentos, ellos experimentan. En esta etapa, ellos desean observar lo que le ocurre a la masa que se amasa y luego se golpea. Al usar los moldes de galletas para cortar figuras en la masa, ellos pueden reconocer lo que les ocurré a las figuras al ser horneadas. Durante esta etapa de experimentación, también conocida como **juego constructivo,** las acciones de los niños persiguen un propósito. Ellos quieren saber cómo reaccionan los alimentos a su manipulación. A muchos niños les fascina crear productos que se puedan admirar y luego comer.

Los niños que juegan a cocinar también tienen la oportunidad de experimentar el **juego con reglas.** Cocinar con recetas requiere que ellos sigan instrucciones, lleven a cabo acciones organizadas en secuencia con anterioridad y que se comporten de acuerdo con reglas. Estas son conductas de juego que les servirán a los niños para el resto de su vida.

Observación individualizada de los niños

Al observar a cada uno de los niños que participe en las actividades de cocina, usted puede planificar cómo realzar la experiencia. A medida que observe a cada uno de ellos, hágalo con el fin de saber cuáles objetivos se han alcanzado. Por ejemplo, ¿qué destrezas de motricidad fina ha desarrollado el niño? El niño, ¿puede desenroscar la tapa de un recipiente?, ¿darle vuelta a la manija de un batidor de huevos?, ¿batir crema con una cuchara de madera? Es importante que anote sus observaciones para que pueda mantener un registro de las destrezas con las que trabajan los niños. A medida que observe a cada uno de los niños, deténgase un momento para pensar en interrogantes como los siguientes:

- El niño, ¿escoge actividades independientes o en grupo? ¿Esto se debe a la clase de actividades disponibles o a las preferencias del niño? ¿Qué puedo hacer para estimular mayor independencia o mayores esfuerzos de cooperación?

- ¿Cuáles actividades de cocina mantienen el interés del niño?
- El niño, ¿necesita ayuda para adquirir destrezas nuevas?
- El niño, ¿elige un trabajo particular o espera a que se le asigne una tarea? ¿Cómo puedo ayudarle a éste niño a ser más independiente? ¿Qué puedo hacer para alentar a un niño tímido?
- El niño, ¿puede seguir las instrucciones de una receta?
- El niño, ¿realiza las mismas actividades día tras día? ¿Qué otras actividades podría presentarles a los niños?

Estas preguntas le aportarán información sobre la clase de cosas que los niños eligen hacer, así como sobre las maneras en que lo hacen. La información anecdótica también demuestra ser útil a la hora de planificar acorde con el aprendizaje de cada niño.

La interacción con los niños

Conocer el potencial de aprendizaje que ofrecen las actividades culinarias le permitirá estimular el crecimiento y el desarrollo infantil. Una de las mejores maneras de hacerlo es involucrando a los niños en conversaciones. Mediante el diálogo orientado se alcanzan los siguientes e importantes objetivos:

- transmitirles a los niños que sus actividades son importantes,
- desarrollar las destrezas del pensamiento crítico, y
- aumentar el vocabulario y las destrezas de comunicación.

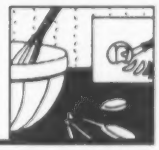
Hablar con los niños acerca de sus actividades culinarias es algo que usted puede hacer, incluso si no cuenta con un área de cocina en la clase, pero planifica actividades en forma ocasional. Como punto de partida, descríbales a los niños aquello que los vea hacer:

- "Has colocado todas los cálices de las fresas en un tazón. Así será muy fácil recoger al final".
- "Danielito, estás trabajando muy duro para mezclar la mantequilla de maní y la miel de maíz. Las bolas de mantequilla de maní van a resultar suaves y buenas".
- "Hoy has estado dos veces en la mesa de sabores. Noté que lo que más te gustó fue cortar y probar el banano".

Cuando usted revisa aquello que los niños han hecho, ellos también revisan sus acciones mentalmente. Esto contribuye a desarrollar el darse cuenta de las cosas que hacen. Usted puede alentar a los niños a observar en voz alta aquello que hayan estado haciendo. Preguntas como las siguientes les ayudan a los niños no sólo a pensar sobre sus acciones, sino, a articularlas:

- "Carlitos, realmente te gusta golpear esa masa para pan. ¿Cómo la sientes?".
- "Juanita, veo que has traído del anaquel el utensilio para hacer puré de papas. ¿Qué vas a hacer con él?".
- "Mildred y Anita, ustedes han estado por un rato en la mesa de sabores. ¿Qué han descubierto?".

Después de que usted les haya ayudado a los niños a verbalizar lo que hayan estado haciendo, usted podrá facilitarles aún más el aprendizaje al estimularlos a pensar sobre sus actividades en formas nuevas. De esta manera, usted les está formulando a los niños, preguntas para analizar y



para resolver. Los siguientes son algunos ejemplos de preguntas que contribuyen a ampliar el aprendizaje de los niños:

- "Ramón, ¿qué podríamos hacer con esta masa para galletas para que sea menos pegajosa?".
- "Vanesa, ¿qué hiciste con la crema para convertirla en mantequilla?".
- "Miren todas las bolitas de queso que hicimos. ¿Cuántos tamaños diferentes hay?".
- "Gladys, ¿qué fue lo que más te gustó al hacer la ensalada de frutas?".

Cómo presentarles las destrezas culinarias a los niños

Los niños pueden aprender técnicas básicas que los ayuden a sentirse confiados como cocineros. Para presentarles dichas técnicas, puede mostrarles, a uno a la vez o a un grupo pequeño, cómo hacer algo específico. Ofrézcales a los niños varias oportunidades de practicar en su presencia la destreza en cuestión. A medida que lo haga, usted podría preguntarles acerca del proceso: "¿Cómo se sabe que las papas están completamente peladas?" Preguntarles les ayuda a los niños a ser más conscientes de sus acciones.

A continuación se incluyen unas cuantas técnicas para considerar, además de algunas ideas para presentarles dichas técnicas a los niños de edades específicas:

Técnicas para poner en práctica con todos los niños

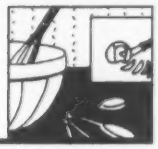
- ***Derretir:*** Coloque en el horno pan cubierto con queso, para hacer sánduches de queso.
- ***Recubrir o sumergir:*** Sostenga trozos de frutas frescas o secas y sumérjalas hasta la mitad en chocolate derretido. Luego, colóquelas sobre una bandeja para galletas hasta que el chocolate se endurezca.
- ***Refregar:*** Lave las zanahorias en un tazón de agua antes de pelarlas.
- ***Medir ingredientes secos:*** Llene de harina una taza para medir y rásela con un cuchillo.
- ***Amasar:*** Golpee la masa para pan.
- ***Verter o vaciar:*** Llene de agua una jarra para hacer té helado.
- ***Revolver:*** Mezcle yogurt en una ensalada de frutas.
- ***Medir líquidos:*** Vierta una taza de leche en una taza para medir con capacidad para cuatro tazas.
- ***Batir:*** Haga mantequilla batiendo vigorósamente un frasco de crema de leche.
- ***Esparcir:*** Cubra pan con queso crema.
- ***Enrollar con las manos:*** Forme albóndigas o bolas de carne o de queso con los ingredientes ya mezclados.
- ***Hacer figuras:*** Utilice moldes para galletas, para bizcochos o cucharones para hacer bolitas, o bien con la masa o con melones.
- ***Exprimir:*** Haga limonada y utilice un exprimidor manual y limones frescos.
- ***Pringar o bastear:*** Use un basteador para vaciar el exceso de mezcla para tostadas francesas que quede sobre el pan.
- ***Amasar con rodillo:*** Aplane masa.

- ***Pelar con los dedos:*** Pele un huevo duro.
- ***Quebrar:*** Quiebre un huevo contra el borde de una taza para medir.

Técnicas para poner en práctica con los niños de preescolar un poco mayores y con los de kindergarten

- ***Moler:*** Haga mantequilla de maní empleando un molino manual para moler el maní.
- ***Batir:*** Bata vigorósamente crema de leche o claras de huevo hasta obtener merengue.
- ***Pelar con pelapapas:*** Pele papas o zanahorias.
- ***Rallar:*** Use un rallador para preparar queso para nacos.
- ***Deshuesador:*** Use un deshuesador para quitarle las semillas a las cerezas para hacer mermelada.
- ***Despepitar:*** Use un despepitador para quitarle el corazón a una manzana o una pera hacer frutas asadas u horneadas.

Estas técnicas son sólo una muestra de las múltiples maneras en que los niños pueden desarrollar diversas destrezas mediante la cocina en forma natural.



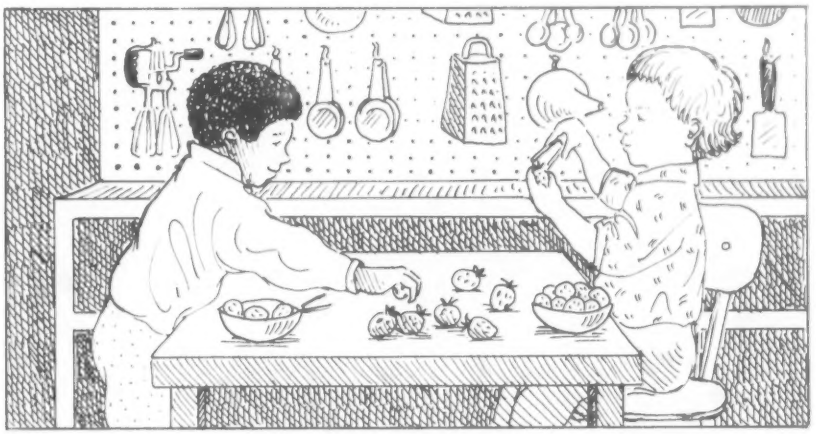
IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Usted puede realzar el aprendizaje de los niños mediante la cocina planificando actividades especiales. Esta sección comienza con unos cuantos ejemplos de actividades que se pueden poner en práctica ya sea en un área de cocina permanente o en una temporal. Después de las mismas aparecen unas actividades de enriquecimiento que requieren tanto de un equipo de cocina como de las instalaciones que por lo regular se encuentran en un área de cocina permanente.

Al presentarles a los niños éstas actividades, es necesario que los maestros establezcan un balance entre la supervisión de la actividad -por razones de seguridad- y asumir un papel "secundario" en la misma. Una buena regla al cocinar—así como en todo el aprendizaje—es que, entre más hace el maestro, menos aprenden los niños. Su papel en las actividades culinarias con los niños debe ser garantizar la seguridad, presentarles técnicas para cocinar y facilitarles el hacerlo independientemente.

Actividades especiales para todos los programas de preescolar

Para ayudar a los niños a intentar y a dominar varias técnicas culinarias, usted puede alistar alimentos que requieran sólo una mínima preparación, para que los niños los preparen para su merienda de manera independiente. Para lograr que ésta sea una actividad que los niños puedan realizar autónomamente trate de crear tarjetas con imágenes que ilustren la secuencia de las acciones incluidas. Por ejemplo, para la tarea de preparar un tazón de fresas para la merienda, las tarjetas ilustrarían dos acciones: (1) lavar las fresas en un colador y (2) desprender los cálices verdes.



Para que los niños preparen zanahorias, usted puede colocarlas en un tazón junto con las tarjetas de instrucciones que ilustren tres acciones: (1) las zanahorias siendo lavadas, (2) sus extremos siendo cortados y (3) las zanahorias siendo peladas con un pelapapas.

Los niños de preescolar un poco mayores y de kindergarten que deseen preparar fresas o zanahorias para su merienda pueden (individualmente o en parejas) tomar de los anaqueles el equipo necesario, lavarse las manos, preparar la merienda, lavarse las manos de nuevo, comer, recoger y limpiar.

Entre las meriendas que pueden ser preparadas por la mayoría de niños pequeños se incluyen:

- tallos de apio cortados y untados de queso crema o mantequilla de maní
- "rollos" de lechuga rellenos de mantequilla de maní
- rollos de "bologna" y queso
- galletas cubiertas de mantequilla de maní
- frutas con yogurt
- sánduches de banano
- trozos de piña
- trozos de manzana cubiertos de mantequilla de maní
- ensalada de frutas
- queso "cottage" con uvas pasas
- jugo de naranja recién exprimido

Los centros de "prueba"

Mediante la creación de un "centro de prueba" usted puede animar a los niños a explorar alimentos interesantes que no conozcan y que no se dañen. Dependiendo de los orígenes de los niños, la definición de "desconocido" variará de un grupo a otro. Inténtelo con hinojo ("fennel"), jengibre cristalizado o frutas deshidratadas. Los alimentos conocidos también se pueden aparear con otros desconocidos para que los niños los comparen y contrasten. Por ejemplo, las coles de bruselas con repollo, o las arvejas con frijoles rojos o habichuelas coloradas.

Para ampliar el aprendizaje de los niños en el centro de pruebas, intente formularles preguntas como las siguientes:

- "¿En qué se parecen los bananos y los plátanos? ¿En qué se diferencian?".
- "¿Las coles de bruselas huelen como el repollo?".
- "¿Cómo sabe el jengibre?".
- "El hinojo, ¿huele parecido a algo que hayas comido antes?".
- "¿En qué se diferencian un kiwi cortado y uno sin cortar?".
- De los alimentos que probaste hoy, ¿cuál te gustó más?".

Recetas para una sola persona

Los niños de preescolar un poco mayores y de kindergarten con frecuencia disfrutan poder cocinar por sí mismos. Si usted selecciona recetas que los niños puedan seguir en forma independiente, usted podría organizar ésta actividad en cualquier área del salón. Busque recetas que requieran alimentos que no se alteren con rapidez y que se puedan preparar sin necesidad de equipo eléctrico o electrodomésticos.

Las siguientes son algunas sugerencias para organizar esta actividad:

- Emplee tarjetas de catálogo de 5 x 8 y pedazos de etiquetas de cartón para las recetas elegidas. Dependiendo de las edades de los niños de su grupo, usted podrá elaborar tarjetas exclusivamente con imágenes, o con un texto adicional sencillo. No importa cómo decida hacer dichas tarjetas, siempre es una buena idea laminarlas o cubrirlas con papel adhesivo ("contact") transparente, ya que los regueros son inevitables y si ésta actividad resulta exitosa, usted podrá utilizar las tarjetas nuevamente.

- Verifique que los niños tengan acceso a todo el equipo y a los ingredientes necesarios.
- Comente las recetas con los niños. Hágales preguntas para verificar que comprenden lo que hay que hacer y cuándo.
- Permítales saber a los niños que usted se encuentra a su disposición para asistirlos, responder a sus inquietudes y brindarles apoyo.

Anime a los niños a comer a la hora del almuerzo o de la merienda aquello que preparen con las recetas. A medida que ellos trabajen con dichas recetas, usted podreia formularles preguntas como las siguientes para ayudarles a reflejar lo que estén haciendo:

- "¿Qué les ocurrió a las uvas pasas cuando las remojamos?".
- "¿Cómo supiste que toda la zanahoria estaba pelada?".
- "¿Cómo evita el exprimidor de jugo que las semillas caigan en el jugo?".
- "¿Cómo podrías hacer un triángulo con este cuadrado de queso?".
- "¿Qué parte de la receta te gustó más?".

A continuación se presentan algunas recetas que usted podría colocar en tarjetas:

Bote de pepino

Ingredientes:

Medio pepino cortado a lo largo
Queso "cottage" (1/3 de taza)
Uvas pasas (1 cucharada)
Semillas de girasol (1 cucharada)
Queso (1 rebanada)

Equipo:

Un pelapapas
Tabla para cortar
Cuchillo de plástico
Cucharilla
Palillos de dientes
Tazas para medir
Cucharas para medir
Un tazón
Una cuchara de madera

Preparación:

1. Pele el pepino.
2. Con la cucharilla, extraiga las semillas.
3. Mezcle en el tazón el queso "cottage", las uvas pasas y las semillas de girasol, use la cuchara de madera.
4. Sirva la mezcla en el pepino sin semillas.
5. Con el cuchillo, corte sobre la tabla un triánglo de queso y ensarte en él, el palillo de dientes.
6. Clave el palillo al final del bote de pepino.

Ensalada Waldorf

Ingredientes:	*Equipo:*
Manzanas (1)	Tabla para cortar
Apio (1 tallo)	Tazón para mezclar
Uvas pasas (10 ó más)	Cuchillo de plástico (sin filo)
Walnuts (2 ó más)	Cascanueces
Mayonesa (1 cucharada)	Cuchara de madera

Preparación:

1. Corte la manzana en trozos pequeños. Viértalos en el tazón.
2. Corte el apio en trozos pequeños. Viértalos en el tazón.
3. Añada las uvas pasas al tazón.
4. Quiebre las cáscaras de las nueces, bótelas y parta las nueces en trozos pequeños. Viértalos en el tazón.
5. Añada la mayonesa.
6. Mezcle todos los ingredientes.

Hummus

Ingredientes:	*Equipo:*
Garbanzos (1/3 de un tarro de 8 oz.)	Mortero y almirez/mano para triturar
Jugo de limón (1/8 de taza)	Papel encerado
Ajo (1 diente)	Martillo de cocina
Tahini (2 cucharadas)	Tazas para medir
Aceite de oliva (2 cucharadas)	Cucharas para medir
Perejil (1 cucharada)	Tijeras
Pan "árabe" (1 rebanada)	Cuchara de madera o espátula de caucho
	Tazón para mezclar

Preparación:

1. Llene el mortero de garbanzos (hasta la mitad).
2. Con el almirez, triture o macere los garbanzos. Vierta los garbanzos macerados en el tazón. Repita el procedimiento hasta macerar todos los garbanzos.
3. Añádale a los garbanzos, el tahini y el jugo de limón. Mezcle con la cuchara de madera o espátula de caucho.
4. Corte dos pedazos de papel encerado. Coloque el ajo entre los dos pedazos de papel y aplástelo con el martillo hasta macerarlo. Viértalo en el tazón.
5. Con las tijeras, corte el perejil y viértalo en el tazón.
6. Añada el aceite de oliva a los ingregientes anteriores y mezcle.
7. Corte el pan en trozos.
8. Sumerja el pan en el hummus.

Recetas para realizar proyectos en grupo

Las recetas para realizar en grupo que no requieran de equipo eléctrico se pueden poner en práctica en cualquier área del salón en cualquier momento. Las recetas para realizar en grupo son mucho más eficaces cuando los grupos son de tres o cuatro niños. Como es posible que algunos de los niños de tres años tengan dificultad para llevar a cabo ciertas tareas avanzadas, es importante adecuar las actividades a las destrezas de los niños. En los grupos de diversas edades, los niños un poco mayores pueden asistir a los menores. Las recetas para grupos (tales como hacer

BEST COPY AVAILABLE

"té solar" o hacer germinar semillas de alfalfa) se prestan para los proyectos en círculo que pueden ser realizadas por los niños de todas las edades.

Las siguientes son algunas sugerencias para presentar las recetas con el fin de prepararlas en grupo:

- Prepare con anterioridad las tarjetas con las recetas.

- Verifique que los niños tengan acceso al equipo y a los ingredientes necesarios.
- Lea en voz alta la receta completa, leyendo y comentando cada una de las tarjetas.
- Solicite la ayuda de voluntarios para llevar a cabo cada uno de los pasos de la receta. Por ejemplo, para seguir la receta para hacer mantequilla de maní, los niños pueden ofrecerse como voluntarios para pelar, moler o revolver el maní, o para vaciarlos en el tazón, añadir el aceite o esparcir el producto final al terminar.
- A medida que los niños estén trabajando, hágales preguntas que les ayuden a reflejar el proceso de lo que hacen: "¿Por qué usamos un pelapapas para pelar las manzanas y no nuestros dedos, tal como lo hacemos para pelar un huevo cocido duro?". "¿Qué le añadiste a la salsa de manzana que le dio un color marrón?".
- Como paso culminante en el proceso culinario, haga que los niños se sirvan y coman su trabajo manual. Convierta ésta sesión de comer en una experiencia para saborear los talentos de los niños.
- Invite a todos los niños a participar en el proceso de limpiar. Ellos pueden turnarse para lavar y secar los utensilios, limpiar las mesas del área, para comer y para colocar todo lo utilizado en el lugar correspondiente.

A continuación se incluyen dos proyectos y una receta para preparar en grupo que podrían serle útiles:

Té solar (Proyecto para 1 día)

Ingredientes:

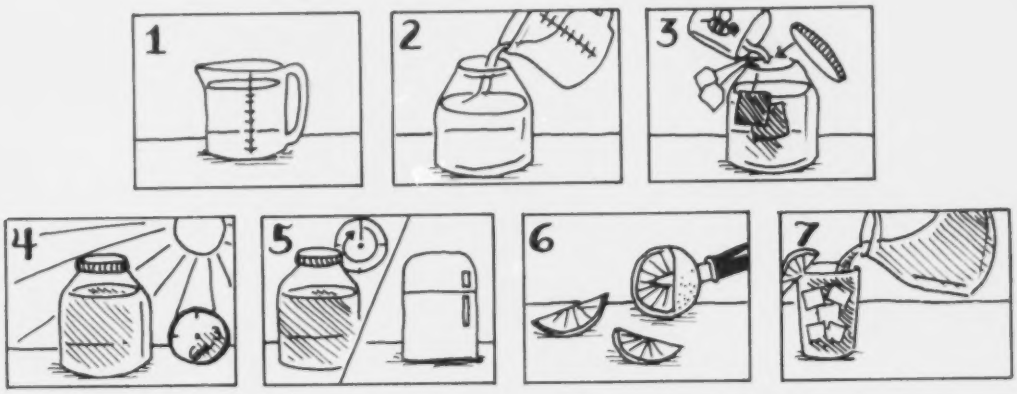
Bolsitas de té (2)
Miel de abejas (1 cucharada)
Agua (4 tazas)
Limón (1)
Cubos de hielo

Equipo:

Una jarra grande con tapa (con capacidad de al menos 1 galón)
Una taza "pyrex" para medir, con capacidad para cuatro tazas
Tabla para cortar
Cuchillo

Preparación:

1. Mida cuatro tazas de agua fría.
2. Vierta el agua en la jarra.
3. Añada los bolsitas de té y la miel de abejas.
4. Coloque la jarra en el sol, de tres a seis horas. El té está listo cuando adquiere un color marrón.
5. Deje enfriar el té por un hora a temperatura ambiente. Luego refrigérelo.
6. Corte sobre la tabla el limón en casquillos.
7. Llene los vasos con hielo y limón. Sirva el té.



Alfalfa (Proyecto para 1 semana)

Ingredientes:

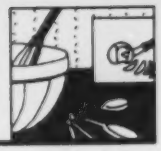
Semillas de alfalfa (1 cucharada)
Agua

Equipo:

Una jarra con capacidad para 32 onzas
Trapo
Liga de caucho

Preparación:

1. Coloque las semillas en la jarra.
2. Cúbralas con agua tibia.
3. Déjelas remojar por 24 horas en un lugar cálido y oscuro.
4. Cubra la parte superior de la jarra con el trapo. Asegúrelo con la liga de caucho.
5. Vacíe el agua. Enjuague y escurra dos veces.
6. Repita el procedimiento durante 5 días.
7. El último día coloque la alfalfa en una ventana para que germine.
8. Guárdela en el refrigerador.



Mantequilla de maní

Ingredientes:

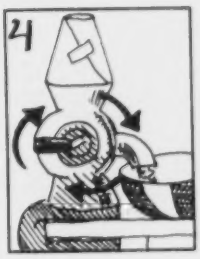
Maní (1 libra)
Aceite de maní (2 cucharadas)

Equipo:

Molino manual (al que se haya colocado un aro protector de cartón para hacerlo más seguro)
Tazón
Cucharas para medir
Cuchara de madera

Preparación:

1. Asegure el molino en la mesa o anaquel.
2. Coloque un puñado de maní en el molino.
3. Añada el aceite gradualmente para que el molino gire suavemente.
4. Muela todo el maní.
5. En el tazón, mezcle el maní molido con la cuchara de madera.



Las salidas o paseos

Por lo general, los niños sienten curiosidad con respecto a la comida. ¿De dónde vienen los alimentos? ¿Cómo llegan desde el campo hasta nuestra la escuela? Dado que la mejor forma de aprendizaje de los niños es la directa, usted puede hacer que las respuestas a ésta clase de interrogantes sean reales, llevándolos de paseo a sitios relacionados con los alimentos como los siguientes:

una panadería
un apiario (panal de abejas)
una planta de embotellamiento
una cafetería o restaurante
una fábrica de tarros
una pasteurizadora
una finca o granja
una tienda de alimentos
una incubadora
un molino
un huerto

Aunque no todos estos lugares se encuentren a corta distancia, es posible encontrar dos o tres sitios que puedan enriquecer la comprensión de los niños acerca de cómo se cosechan, procesan y se hacen disponibles al público algunos alimentos. Al organizar con anterioridad un paseo a alguno de estos lugares, usted podrá ampliar la comprensión de los niños del mundo de los alimentos. Más aún, esta clase de visitas es una forma de expandir las actividades culinarias aun cuando su programa no esté en capacidad de contar con un área de cocina.

Actividades especiales para los programas con áreas de cocina

Siempre que los niños cocinen utilizando electrodomésticos, se hace necesario un ambiente más controlado y con mayor supervisión. Si usted no cuenta con un área de cocina, pero tiene un área de arte o de arena y agua con tomas eléctricas cercanas, usted podrá poner en práctica las actividades anotadas a continuación. (Utilizar las cajas de accesorios como las de cocina descritas anteriormente, contribuye a que estas actividades se desarrollen con gran facilidad).

Cómo presentarles a los niños recetas nuevas

Para lograr que las actividades culinarias capten el interés de los niños, preséntele periódicamente recetas nuevas para que ellos las pongan en práctica por sí mismos o en grupo. Sin embargo, mantenga a la mano las recetas conocidas, ya que a ellos les gusta repetir las preferidas.

¿Qué recetas se deben escoger? Sus opciones probablemente dependerán de los siguientes factores:

- las edades y etapas de desarrollo de los niños (¿pueden usar los pelapapas, despepitadores, exprimidores, etc.?);
- los electrodomésticos disponibles y la posibilidad de supervisión;
- los intereses alimenticios de los niños (¿es posible relacionar una receta con un paseo o un libro?); y
- los costos (recurrir a las frutas y vegetales que se produzcan en cada estación es una manera de reducir costos).

Al escoger las recetas, trate de encontrar algunas que requieran hacer algo desde el principio. Esto ofrece la posibilidad de tener experiencias más satisfactorias, pues los niños pueden aprender acerca de los alimentos y no limitarse al producto final exclusivamente.

Si necesita asistencia para encontrar recetas, comience por preguntarles a los padres de los niños para obtener algunas ideas. Los padres pueden ser una gran fuente de recursos en cuanto a recetas nuevas se refiere. Al invitarlos a compartir las recetas del hogar, usted no sólo fortalece la conexión entre la escuela y el hogar, sino que les ofrece a los niños oportunidades de experimentar la variedad cultural. Además, muchas de las recetas caseras se pueden simplificar.

Si usted desea obtener alguna receta específica pero no puede encontrar ninguna que sea apropiada para usar en la clase, consulte a un representante del Programa de Extensión del Departamento de Agricultura de los EE.UU. para obtener algunas ideas. Estos especialistas en economía del hogar constituyen una magnífica fuente gratuita de recetas y consejos sobre seguridad.

Existen unos cuantos libros de cocina excelentes que han sido creados especialmente para usar con niños y que pueden ofrecerle buenas ideas y sugerencias culinarias. A continuación incluimos varios que usted podría consultar:

- Ault, R. *Kids Are Natural Cooks.* Boston: Houghton-Mifflin, 1974.
- *Bettter Homes and Gardens Step-by-Step Kid's Cookbook.* Des Moines, IA: Meredith, 1984.
- *Betty Crocker's Cookbook for Boys and Girls.* New York: Western, 1986.
- Coyle, R. *My First Cookbook.* New York: Workman, 1985.
- de Brunhoff, L. *Babar Learns to Cook.* Westminster, MD: Random House, 1974.
- Ellison, V.H. *The Pooh Cookbook.* New York: E.P. Dutton, 1984.

- Ferreira, N.J. *Learning Through Cooking: A Cooking Program for Children Two to Ten.* Saratoga, CA: R&E, 1986.
- Veicht, B., and Harms, T. *Cook and Learn -Pictorial Single Portion Recipes: A Child's Cook Book.* Menlo Park, CA: Addison-Wesley, 1981.

Algunas de las recetas con las que podría comenzar son las siguientes:

Nachos (para una persona)

Ingredientes:

Hojuelas de maíz ("corn chips") (1 taza)
Frijoles refritos (2 tazas)
Queso "cheddar" (1/4 de taza)

Equipo:

Bandeja para hornear (del horno)
Cucharas para medir
Taza para medir
Espátula
Rallador de queso
Tazón
Horno pequeño

Preparación:

1. Esparza las hojuelas ("chips") sobre la bandeja para hornear.
2. Mida los frijoles refritos y con la espátula espárzalos suavemente sobre las hojuelas.
3. Ralle el queso en el tazón y espolvoreélo sobre las hojuelas.
4. Hornee a 425 grados Fahrenheit 10 minutos, hasta que se derrita el queso.

Pastel de carne para una persona

Ingredientes:

Carne molida (1/4 de libra)
Pan rancio o viejo (1 rebanada)
Salsa de tomate ("ketchup" 2 cucharadas)
Huevos (1)
Sal, pimienta y ajo en polvo

Equipo:

Bandeja para panecillos
Tazón para mezclar
Cuchara de madera
Horno
Toallas de papel

Preparación:

1. Precaliente el horno a 350 grados Fahrenheit.
2. Desmenuce la carne y viértala en el tazón.
3. Desmenuce el pan viejo y viértalo en el tazón.
4. Añada el huevo a los ingredientes anteriores y mezcle.
5. Añada la salsa de tomate y dos pizcas de sal, pimienta y ajo en polvo.
6. Unte un poco de salsa de tomate sobre la toalla de papel y cubra uno de los espacios para los panecillos con salsa de tomate.
7. Llene el espacio para panecillos y hornee por 25 minutos o hasta que la carne esté de color café.

"Temblones" tropicales de gelatina (proyecto grupal)

Ingredientes:

Jugo de piña (2-1/2 tazas)
Gelatina de fresa y banano (2 paquetes)
Piña macerada (1 tarro de 8 onzas)

Equipo:

Cacerola/cazuela
Tazón para mezclar
Cuchara de madera
Bandeja para galletas
Moldes para galletas
Hornilla eléctrica
Molde de 13" x 9"

Preparación:

1. Vacíe la gelatina en el tazón.
2. Sirva el jugo de piña en la olla y hágalo hervir.
3. Añada el jugo a la gelatina. Mezcle hasta disolver.
4. Mezcle la piña macerada.
5. Vierta la mezcla en un molde de 13" x 9".
6. Conserve en el refrigerador hasta que se endurezca (aproximadamente 3 horas).
7. Llene la bandeja para galletas con agua tibia.
8. Coloque el molde sobre al agua tibia por 15 segundos.
9. Inserte los moldes para galletas en la gelatina.
10. Con los dedos limpios, remueva las figuras y colóquelas en la bandeja.

Balde de panecillos (proyecto grupal)

Ingredientes:

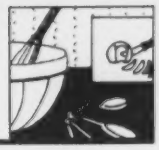
Harina con levadura (2 tazas)
Manteca (4 tazas)
Leche cortada ("buttermilk") (2/3 de taza)

Equipo:

Tazas para medir
Cucharas para medir
Tazón para mezclar
Tenedor
Papel encerado
Cortador de bizcochuelos de 2"
Bandeja para hornear

Preparación:

1. Precaliente el horno a 450 grados.
2. Vierta la harina en el tazón.
3. Añada la manteca a la harina, por cucharadas-una a la vez-y mezcle con el tenedor.
4. Añada la leche. Mezcle con el tenedor.
5. Pase la masa al papel encerado.
6. Amase durante 8 ó 10 minutos.
7. Aplane la masa.
8. Con el cortador, corte aproximadamente 16 bizcochos.
9. Colóquelos sobre la bandeja para hornear a una distancia de una pulgada entre sí. Hornee aproximadamente 10 ó 12 minutos, o hasta que doren.



Variaciones de los enfoques culinarios

Usted puede enriquecer aún más las experiencias culinarias de los niños al hacerle algunas variaciones al enfoque utilizado. Las siguientes son dos ideas:

- Haga que los niños preparen una comida o una merienda, de principio a fin. Esto incluye planificar el menú, tener listos los ingredientes, preparar y servir la comida, comer según la manera de los hogares y limpiar. Para hacer este ejercicio "completo", los niños podrían incluso cultivar algunos de los ingredientes, tal como las raíces de alfalfa que pueden usarse en ensaladas, con vegetales fritos o en sánduches.
- Haga que los niños experimenten la búsqueda de varios usos para los mismos alimentos. Por ejemplo, en "Halloween", los niños pueden usar una calabaza grande para hacer sopa, pan de calabaza, y pastel ("pie"). Incluso, para una merienda saludable, las semillas se pueden remojar en agua con sal y luego asarse hasta que estén secas.

Integración de las actividades culinarias con las demás áreas del currículo

Las actividades culinarias pueden vincularse con otras actividades en las que usted esté trabajando en otras áreas de interés. De hecho, es probable que usted encuentre un lazo natural con casi cualquier otra actividad de la clase. Los siguientes son unos cuantos ejemplos. Como siempre, mantenga presente las necesidades e intereses de los niños de su clase.

La salud y la nutrición

Toda actividad culinaria puede ser una lección sobre buenos hábitos alimenticios. Cuando usted alista frutas y vegetales para que los niños los preparen y coman, usted les transmite el mensaje que dichos alimentos son importantes. En forma similar, cuando usted los anima a comer frutas en vez de dulces, los niños aprenden que las frutas son mejores para ellos.

A medida que cocine con los niños, usted podríahacerles comentarios sobre la nutrición como los siguientes:

- Las personas necesitan de una dieta balanceada todos los días.
- La mejor manera de obtener una dieta balanceada es comiendo una gran variedad de alimentos.
- Las comidas de todos los orígenes étnicos pueden ser saludables para comer.

Usted puede comenzar a enseñarles a los niños de preescolar un poco mayores y de kindergarten, algunos principios de nutrición. Si lo considera apropiado para los niños de su grupo, usted puede hacerles los siguientes comentarios mientras cocinan:

- Las frutillas y frutas cítricas contienen vitamina C, que es benéfica para nuestras encías y para evitar infecciones.
- La leche, el queso y el yogurt contienen vitamina D y calcio, que favorecen los huesos y dientes en crecimiento.
- Aunque nosotros necesitamos incluir en nuestra die azúcar, sal y grasas, consumirlas en grandes cantidades es perjudicial para la salud.

Las actividades culinarias también desempeñan la importante función de permitir que los niños asuman un papel activo en cuanto a las decisiones de su nutrición. Cuando ellos deciden preparar una receta saludable, asumen la responsabilidad personal de su propio bienestar. Este papel activo puede convertirse en el cimiento de unos hábitos alimenticios saludables, para el resto de la vida.

La ciencia y las matemáticas

El área de la cocina es un laboratorio de ciencias natural. Allí los niños pueden observar los cambios físicos que sufren los elementos, tal como cuando se congela helado, crece la levadura o se fríen huevos. Con los niños de preescolar un poco mayores y de kindergarten, usted puede comentar cómo se utiliza la energía solar al preparar té solar. La absorción se puede observar cuando se remojan frijoles o habichuelas, frutas deshidratadas o arroz. Incluso observar cómo crecen los hongos en alimentos alterados que se pudren, es una lección en ciencia.

Plantar semillas de vegetales como rábanos, arvejas y pepinos, para utilizarlos luego en las actividades de la clase, les permite a los niños de todas las edades observar la ciencia en acción. Las semilllas de aguacate o de patata dulce pueden mantenerse en frascos con agua hasta que germinen la raíz y los tallos. Luego, pueden plantarse en el salón para ayudarles a los niños a recordar que algunas plantas no sólo son bellas para mirarlas, sino que con frecuencia, también sirven como fuentes alimenticias.

Los conceptos matemáticos se incorporan en casi todas las actividades culinarias. Las tazas de harina deben ser medidas, tal como las cucharadas de vainilla. Los niños un poco mayores pueden comenzar a comprender la noción de equivalencia, a medida que vierten cuatro tazas de agua en una jarra de un cuarto para hacer limonada. Además, también pueden aprender acerca del volumen cuando baten claras de huevo.

El surgimiento de la lecto-escritura

A medida que los niños "leen" las tarjetas de recetas con imágenes, ellos aprenden a asociar dichas imágenes con acciones. Los niños de preescolar un poco mayores y de kindergarten que utilizan las tarjetas con dibujos y descripciones escritas pueden comenzar a reconocer algunas letras y palabras, a seguir la secuencia de las imágenes y las palabras, y a comprender que la lectura involucra la direccionalidad de izquierda a derecha. Al interactuar con la palabra escrita en esta forma natural, los niños construyen los cimientos de la lecto-escritura.

La literatura y la música también pueden extenderse de manera natural a las actividades culinarias. Algunos de los libros, canciones y poemas preferidos por los niños se centran en la comida. Al preparar tales alimentos como proyectos de la clase, usted puede personalizar dichas historias o cuentos y canciones. Por ejemplo, la pequeña "Miss Muffet" habla de requesón y suero. Al producir queso "cottage" con leche y vinagre, los niños podrán ver cómo se separan el requesón y el suero y formarse una imagen de lo que estaba comiendo Miss Muffet. Otros libros, canciones e historias que usted podría usar como vínculos con la cocina incluyen los siguientes:

- Berenstein, J. *Little Bear's Pancake Party.* New York: Lothrop, Lee, & Shepard, 1966.
- Brown, M. *Stone Soup.* New York: Charles Scribner's, 1947.
- DePaola, T. *Pancakes for Breakfast.* New York: Harcourt Brace, 1978.
- Dr. Seuss. *Green Eggs And Ham.* New York: Beginner Books, 1960.
- Hoban, R. *Bread and Jam for Frances.* New York: Harper & Row, 1964.
- *"Kinds of Food" Learning Basic Skills Through Music.* Freeport, NY: Hap Palmer Record Library Educational Activities.

- McClosky, R. *Blueberries for Sal.* New York: Viking, 1948.
- *"Popping Corn" Songs for Our Small World.* Minneapolis, MN: Schmidt Music Center.
- Scheer, J. *Rain Makes Applesauce.* New York: Holiday House, 1970.
- Sendak, M. *Chicken Soup with Rice.* New York: Harper & Row, 1962.
- Van Woerkom, D. *The Queen Who Couldn't Bake Gingerbread.* New York: Knopf, 1975.
- Winslow, M. *Mud Pies and Other Recipes.* New York: Macmillan,1961.

Los estudios sociales

Con la ayuda de los padres, usted podría ampliar las actividades culinarias utilizando las recetas preferidas de las familias. Una simple caminata hasta la tienda para adquirir los ingredientes de la merienda ofrece un caudal de oportunidades para comentar informalmente las ocupaciones de las personas y los servicios existentes en el barrio.

Otros vínculos naturales los ofrecen la lectura de libros durante la hora del círculo, las visitas a museos, o los paseos. Por ejemplo, después de visitar un festival caribeño, los niños podrían preparar pan de coco, "roti", "callalou" y dulces de tamarindo para hacer su propio festival. Colocar como fondo musical, calypso o música de tambores de acero ("steel drums"), transportará el sabor del caribe al salón.

V. Cómo compartir con los padres las actividades culinarias de los niños

El puente entre la clase y el hogar se extiende fácilmente mediante las actividades culinarias. Dado que cocinar es una actividad que tiene lugar en los hogares de los niños, existe un mecanismo inherente para reforzar las actividades culinarias en la clase y los padres pueden ser incluidos en las mismas con gran facilidad.

La conducción de talleres o cursillos sobre las actividades de cocina

Muchas de las reuniones con los padres que tienen éxito comienzan con una comida colectiva. Usted puede invitarlos a traer algún plato especial que refleje su origen cultural y una copia de la receta para compartirla. Los padres podrían turnarse para cocinar para las diferentes reuniones.

Usted también puede planificar un taller o cursillo exclusivamente para referirse a la cocina y en el que invite a los padres a participar en actividades culinarias tal como lo hacen sus hijos. Organice en la clase secciones para cocinar y tenga listas las recetas con imágenes y los ingredientes. Los padres podrán seleccionar en cuál desean trabajar y hacerlo en grupos pequeños. Después de unos 15 a 20 minutos, reúna a los padres para comentar la experiencia. ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué creen ellos que aprenden los niños de las experiencias culinarias? Usted también podría invitar a un representante del Programa de Extensión del Departamento de Agricultura de los EE.UU. o del Consejo Lácteo Nacional (National Dairy Council) para que les ofrezca un taller en nutrición. Estos expertos pueden aportarles a los padres ideas creativas para preparar comidas y meriendas nutritivas en el hogar.

La participación de los padres en la clase

Una de las mejores maneras de ayudar a los niños a desarrollar un concepto positivo de sí mismos, es haciéndolos sentir bien respecto a sí mismos, su herencia y sus familias. Cuando los padres de los niños participan en las actividades de la clase, los niños se sienten orgullosos de que se haya incluido a los miembros de su familia en la vida escolar. Y, cuando usted elabora una receta típica de su cultura les ayuda a los niños a sentirse bien respecto a quienes son.

Dado que ésta actividad les ofrece a los niños tantos beneficios, le sugerimos que invite a los padres a la clase con frecuencia, para que ellos orienten a los niños en alguna actividad especial de cocina. Pídales a los padres con anterioridad, una de las recetas preferidas de la familia para que usted pueda adquirir todos los ingredientes necesarios por adelantado. Varios días antes de la sesión planificada, reúnase con el padre o la madre que vaya a venir, para elaborar las tarjetas con imágenes que se utilizarán en la sesión. Comenten cómo podrían presentar y conducir la sesión para que sea exitosa. Si su programa no cuenta con un área de cocina permanente, decida cuál área de la clase sería más apta para utilizarla con tal fin.

Comparta con los padres la sección de cómo presentar las recetas nuevas que aparece en éste módulo. Permita que el padre o la madre que venga, se familiarice con el área de la cocina y con el equipo por adelantado y manténgase cerca para servirle de ayuda durante la actividad. ¡La planificación por adelantado fortalece el concepto propio de todos!

La carta que aparece a continuación puede enviársele a los padres para dejarles saber acerca de las actividades de cocina que tienen lugar en su clase.

Carta a los padres sobre las actividades culinarias

Lo que hacemos y por qué

Cocinar es una parte importante de nuestro currículo. Cuando los niños cocinan, ellos tienen la oportunidad de aprender acerca de los alimentos, de ser creativos y de preparar sus propias meriendas. Durante las actividades de cocina, ocurre una gran cantidad de descubrimientos. Cuando los niños ven crecer la masa, aprenden sobre ciencia; al medir harina, aprenden sobre matemáticas. Al seguir las instrucciones en las tarjetas con imágenes, adquieren destrezas que los prepararán para leer. Y, cuando preparamos y comemos tacos mexicanos, vegetales chinos, o cocido africano de maní, los niños aprenden a apreciar a otras personas y sus culturas.

Cocinar les brinda a los niños un obsequio especial; la posibilidad de hacer lo que hacen los adultos. Debido a todo lo que no pueden hacer por ser actividades exclusivas de los adultos, para los niños es muy satisfactorio que se les anime a cocinar, "tal como lo hacen los adultos".

Cuando los niños cocinan en el salón, hablamos con ellos sobre lo que están haciendo:

- midiendo harina,
- mezclando atún con mayonesa,
- quebrando huevos,
- batiendo claras de huevo,
- rayando queso, y
- pelando papas.

Mientras hablamos, los niños aprenden palabras nuevas. Además, ellos aprenden a pensar acerca de lo que están haciendo. Ellos describen lo que ocurre cuando a los ingredientes secos se les agrega agua. Ellos resuelven problemas tales como cuánta mezcla se debe servir en una bandeja para panecillos para permitir que crezcan. Además, también aprenden a hacer elecciones alimenticias saludables.

Lo que se puede hacer en el hogar

Involucrar a su hijo(a) en la preparación de comidas en el hogar demandará un poco más de su tiempo. Pero si usted piensa en todo lo que su hijo(a) ganará de la experiencia directa, bien valdrá el esfuerzo. A continuación, incluimos algunos aspectos que usted podría hacerle notar y mencionarle a su hijo(a), a medida que cocinen juntos.

- dónde se encuentran los diferentes utensilios en la cocina (y dónde deben colocarse al terminar);
- los nombres de varios alimentos;
- cómo huelen, se sienten, saben y se ven, varios alimentos;
- cuántas cucharadas o tazas de los ingredientes son necesarias;
- por qué es necesario conservar ciertos alimentos en el refrigerador o en el congelador;
- cómo cambia el calor a los alimentos;
- por qué en cada comida se sirven diversos alimentos; y
- cómo servir los alimentos en platos para que se vean atractivos.

Le agradeceríamos cualquier receta familiar que usted pudiera compartir con nosotros. Y, nos encantaría que viniera en cualquier momento a participar en alguna de las actividades culinarias de nuestra clase.

LAS COMPUTADORAS

I. Importancia de las computadoras 303

La decisión de incluir las computadoras en la clase de preescolar 304
Objetivos del aprendizaje infantil 304

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje 306

Creación del espacio 306
Selección del equipo o hardware 307
Selección de los programas o software 309
Organización de los materiales 312
Cuidado del equipo y los programas 313
Evaluación de la eficacia del área 313

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil 315

Cómo utilizan los niños las computadoras 315
La presentación de las computadoras a los niños 316
Observación individualizada de los niños 316
La interacción con los niños 317

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil 319

Integración de las computadoras con las demás áreas del currículo .. 319
Utilización de las computadoras con los niños con impedimentos 321

V. Cómo compartir con los padres el juego con las computadoras 324

La conducción de talleres o cursillos sobre las computadoras 324
La participación de los padres en la clase 324
Carta a los padres sobre el juego con las computadoras 326

VI. Publicaciones, equipos o hardware y programas o software recomendados 327

I. Importancia de las computadoras

Una de las innovaciones más recientes en los salones de preescolar son las computadoras. Cada año, más niños de preescolar y "kindergarten" tienen acceso a las computadoras y a la tecnología educativa. Sin embargo, la necesidad de un área para las computadoras no es sentida en forma unánime. Algunos educadores de preescolar consideran que estas no son apropiadas para los pequeños en términos del desarrollo. Ellos prefieren ver a los niños construyendo con los bloques, explorando los juegos manipulables, participando en actividades artísticas y en el juego dramático. Otros maestros temen que los niños que trabajan en forma solitaria con las computadoras se aislen y no desarrollen las destrezas de socialización.

Estas son, sin lugar a dudas, preocupaciones válidas. Sin embargo, investigaciones recientes han demostrado que las computadoras pueden ofrecerles a los niños valiosas oportunidades de aprendizaje. Cuán apropiadas sean para el nivel de desarrollo está directamente relacionado con la manera como se utilicen. Sería poco apropiado que un maestro hiciera que un niño se sentara solo frente a una computadora para que realizara ejercicios de "repetir y practicar". Si, en cambio, el maestro les pide a dos niños que trabajen juntos con un programa que los estimule a involucrarse en exploraciones abiertas, es probable que la experiencia sea apropiada y enriquecedora. Douglas Clements, en un artículo publicado en *Young Children*, afirma: "las computadoras no son más peligrosas que los libros o los lápices, pues cualquiera de estos podría ser utilizado para empujar al niño a leer demasiado pronto. Sin embargo, los mismos también pueden ser utilizados para proveer experiencias apropiadas para el nivel de desarrollo".[1]

El desarrollo social puede estimularse mediante el uso de las computadoras, si en los programas de preescolar se organiza el área de las computadoras tal como se organizaría cualquier otra de las áreas de interés de la clase. Es decir, de manera que los niños puedan trabajar en parejas o en grupos pequeños. Entre los comportamientos típicos que los maestros pueden observar con este tipo de organización se encuentran: turnarse, compartir y ayudar a los compañeros.

Incluir computadoras en la clase como una de las áreas de interés, también es un paso importante para garantizarle la igualdad de oportunidades a los niños. Muchos niños hoy en día tienen acceso y están familiarizados con las computadoras que tienen en sus hogares. Sin embargo, muchos otros—especialmente aquellos cuyas familias tienen bajos ingresos—no han estado expuestos a los mismos en su hogar y, por lo tanto, están en desventaja. Dado que existe poca duda respecto a la creciente necesidad social de una población capaz de manejar las computadoras, incluirlas en la clase puede ser un paso importante para garantizar que todos los niños tengan las mismas oportunidades de familiarizarse con dicha tecnología.

Finalmente, las computadoras les ofrecen a los niños una clase de experiencia de aprendizaje diferente. Sabemos que los niños, tal como los adultos, tienen estilos de aprendizaje y preferencias individuales. Incluir computadoras en la clase, les ofrece a los niños oportunidades de aprender de diversas maneras, a un ritmo acorde con sus necesidades individuales.

---

[1] D.H. Clements. "Computers and Young Children: A Review of Research." *Young Children*, 43, 1, 1987, p. 44.

La decisión de incluir las computadoras en preescolar

Cada vez más, los programas de educación preescolar adquieren computadoras y a los maestros se les pide incluirlas en su programa. Para los niños un poco mayores de preescolar y kindergarten que ya cuentan con la coordinación ojo-mano, así como con un umbral de atención como para sentarse frente a una computadora entre 10 y 20 minutos, las computadoras pueden ser una manera maravillosa de realzar el currículo.

Tal como se mencionó anteriormente, a muchos maestros les preocupa el uso de las computadoras debido a que, con frecuencia, se les utiliza equivocadamente. Sin embargo, cuando las computadoras se ofrecen como otra área de interés de la clase, es probable que se utilicen en formas más apropiadas que cuando a los niños se les obliga a trabajar en un laboratorio de computadoras por un período de tiempo específico. Nosotros también creemos que los programas mismos o software pueden contribuir al uso inapropiado de las computadoras. Muchos, tan solo ofrecen lo que un cuaderno de tareas, pero en este caso, sobre una pantalla. Por lo tanto, para ayudarle a comenzar, hemos incluido una lista de programas y de casas editoras recomendables, así como una lista de verificación que usted puede utilizar para establecer si dichos programas software son realmente apropiados para el nivel de desarrollo de los niños de su clase.

Otro factor importante para incluir las computadoras en la clase, es el nivel de comodidad de las mismas. Si usted las utiliza y aprecia su valor, es más probable que tenga éxito con esta área de interés. En el caso que usted no esté familiarizado con el uso de las computadoras, ni con los programas disponibles, antes de organizar un área para las computadoras en su salón, deberá acceder a las oportunidades de capacitación en su escuela o comunidad. Algunos grupos de usuarios con frecuencia patrocinan los talleres o cursillos, e incluso las clases privadas. Otra alternativa, es organizar un sistema de colaboración ("buddy system") con otro maestro. Entre los dos podrán ayudarse a mejorar sus destrezas con las computadoras, seleccionar programas apropiados y apoyarse entre sí, para lograr que el área de las computadoras sea un lugar fascinantee innovador para los niños a quienes les enseña.

Objetivos del aprendizaje infantil

Es probable que los niños se beneficien más del juego con las computadoras si los maestros proponen unos objetivos de aprendizaje acorde con el nivel de desarrollo y los intereses de cada uno de ellos. Al considerar cuidadosamente las necesidades de cada niño en su programa, usted podrá ayudarlos a desarrollarse de diversas formas. La siguiente es una lista de objetivos que usted podría considerar para su grupo:

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Trabajar con los demás cooperativamente (trabajando en parejas en la computadora).
- Asumir la responsabilidad del trabajo propio (dirigiendo el uso de un programa de principio a fin).
- Perseverar en lo que se emprenda (terminando un programa o tarea).
- Sentirse orgullõsos por los logros alcanzados (imprimiendo un trabajo terminado).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Identificar y seleccionar objetos según sus atributos, como color, forma y tamaño (utilizando programas que desarrollen las destrezas de clasificación).
- Aprender secuencia y orden (utilizando programas que se centren en tamaños y patrones).
- Desarrollar las destrezas iniciales de la lectura (relacionando los letreros o rótulos con las gráficas).
- Comprender la relación causa-efecto (observando qué ocurre al presionar las teclas y cuando el programa ofrece respuestas).
- Ampliar la creatividad (utilizando programas de creación de gráficas sencillas o que estimulen las exploraciones libres).

Objetivos del desarrollo físico

- Desarrollar las destrezas de motricidad fina (colocando los discos/diskettes en la unidad para disco/disk drive, utilizando el ratón y el teclado).
- Refinar la coordinación ojo-mano (dirigiendo el cursor al lugar deseado en la pantalla).
- Aumentar las destrezas visuales (siguiendo el movimiento en la pantalla).

Estos objetivos son, además de algunas de las destrezas, parte del conocimiento que los niños pueden adquirir cuando se incluyen las computadoras en un área de interés.

II. Organización del entorno o ambiente de aprendizaje

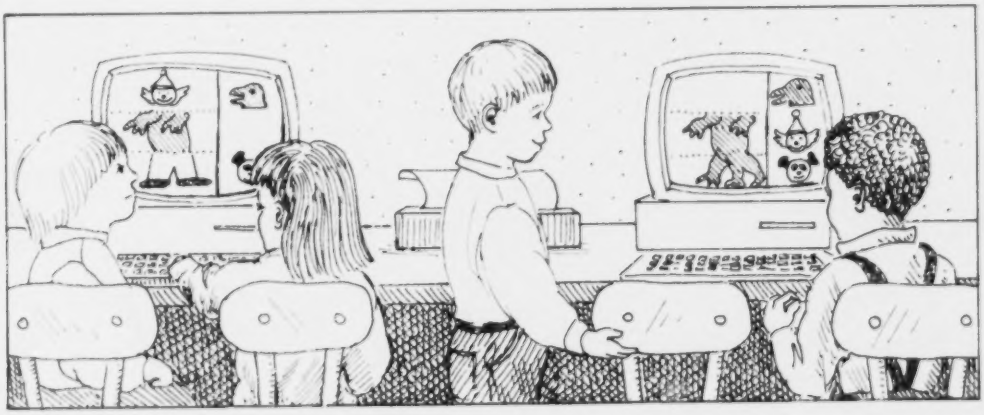
El éxito de las experiencias con las computadoras está relacionado con la forma en que se integren las computadoras en la clase. La organización del área de las computadoras, así como las clases de programas software que usted seleccione, determinan si las experiencias de los niños son exitosas o frustrantes.

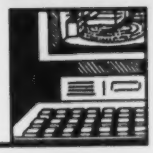
Creación del espacio

Para decidir dónde ubicar el área de las computadoras, formúlese las siguientes preguntas:

- ¿Dónde podrían colocarse las computadoras, de manera que estén fuera de la zona de tránsito de los niños?
- ¿Dónde pueden concentrarse y hablar tranquilamente los niños?
- ¿Qué otras áreas de interés conviene tener cerca? ¿O lejos?
- ¿Adónde hay suficientes tomas eléctricas para poder colocar el equipo?
- ¿Adónde son las divisiones de la clase lo suficientemente bajas como para que los adultos y los demás niños puedan ver las actividades con las computadoras?

De ser posible, ubique las computadoras en una área silenciosa de la clase. Por ejemplo, cerca de la biblioteca. Trate de evitar ubicarlas cerca de las áreas de arte, de arena y agua o de la cocina, ya que la pintura, el agua y la comida son dañinas para el equipo. Para delimitar el espacio puede hacer uso de estantes o libreros bajos. El área de las computadoras debe estar fuera de la zona de tránsito de los niños, pero a la vez, ser accesible. La iluminación es importante, pero trate de evitar una iluminación que cause resplandor en las pantallas. Lo mejor es ubicar el equipo contra una pared o división, para prevenir que los niños se enreden en los cables o traten de meter los dedos en las tomas. Este tipo de organización también les permite a los niños ver sus trabajos impresos ya que éstos se pueden exhibir sobre la pared frente a ellos.





Para seleccionar los muebles del área de las computadoras, usted necesitará:

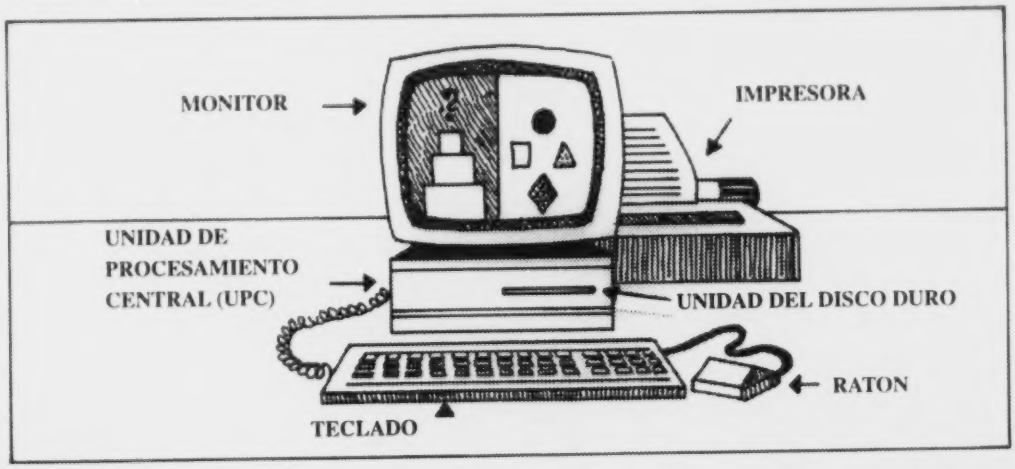
- mesas o escritorios para niños, para colocar las computadoras,
- dos sillas para niños por cada computadora,
- una mesa, mueble, o estante para la impresora.

La forma de organización ilustrada a continuación, estimula la interacción en grupo. Por lo general, con esta clase de organización, los niños comparten sus ideas, conversan sobre lo que ocurre y se ayudan entre sí. "La estación doble" también contribuye a evitar largas esperas por la computadora.

Tal como con las demás áreas de interés, usted deberá estimular el uso del área de las computadoras de manera independiente. Esto quiere decir que, los niños necesitan poder tener acceso por sí mismos, a las computadoras, a la impresora y a los discos.

Selección del equipo o hardware

El "hardware" de las computadoras se refiere al equipo mismo. Dicho equipo cumple tres funciones principales: (1) recibir instrucciones (o la información conocida como "input") dentro de la computadora, (2) procesar la información recibida, y (3) mostrarle al usuario los resultados o el producto (conocidos como "output"). A continuación se muestra un equipo típico:



- ***La unidad de procesamiento central***. La UPC es el "cerebro" de la computadora. Para que está funcione, es necesario conectarle otra clase de equipo hardware.
- ***El teclado.*** El teclado permite digitar o escribir las instrucciones para la UPC. Para que los niños manejen un programa, necesitan aprender a manejar sólo unas cuantas teclas. Estas por lo general incluyen: "enter", "delete", "escape", las flechas de dirección y los números.
- ***El ratón.*** El ratón (un accesorio manual del equipo o hardware, comúnmente disponible) puede ser utilizado para darle instrucciones a la computadora, con los programas diseñados para aceptar esta clase de información. A muchos pequeños, les es más fácil usar el ratón que el teclado.

- ***Otros mecanismos para incluir información.*** Las plantillas y almohadillas, les facilitan a los niños maniobrar y manejar el teclado antes de que puedan leer las letras del mismo. Los dibujos, colores y gráficas, facilitan la ubicación de las teclas en formas adecuadas al nivel de desarrollo de los niños.
- ***La unidad del disco duro.*** Es el lugar en el que se insertan los discos que contienen los programas o el software. Hasta el momento, el disco de 3-1/2" es el de uso más generalizado.
- ***El monitor.*** El monitor se refiere a la pantalla, parecida a la de un televisor, que permite ver lo que está sucediendo con el programa que se utiliza.
- ***La impresora.*** Es la parte del equipo que permite imprimir sobre papel, copias de los trabajos hechos en la computadora.

Una consideración importante a la hora de seleccionar equipo o hardware, es la disponibilidad de programas o software apropiados, pues no todos sirven en todas las computadoras. En general, los programas para preescolar han sido desarrollados para ser utilizados en tres clases de computadoras:

- La serie Apple II (principalmente los Apple IIe y IIgs)
- Macintosh (incluido el CD-ROM)
- IBM y las máquinas compatibles con IBM, manufacturadas por Compaq, Dell, Austin y Gateway, entre otras (incluido el CD-ROM). Las máquinas IBM operan en ambos DOS y Windows, un popular programa que hace uso de imágenes.

En la actualidad, la mayoría de los programas para niños pequeños están siendo desarrollados para ser utilizados con IBM y con los equipos compatibles con tales productos (principalmente las versiones de "Windows" y "CD-ROM"). En cuanto a Macintosh, existen casi tantos programas nuevos disponibles. La tendencia actual es que, primero aparece una versión para IBM y luego aparece una para Macintosh. Y, con cualquiera de las dos clases de computadoras, gran parte de los programas nuevos requieren una unidad para el "CD-ROM".

Durante los últimos años, solamente 15 programas nuevos han sido desarrollados para ser utilizados con la serie Apple II. Esto significa que muchos programas de educación preescolar no pueden hacer uso de los programas más nuevos (y a veces mejores).

Sin importar el tipo de computadora que usted elija, le sugerimos consultar la siguiente lista del equipo o hardware y la "lista de deseos", con el fin de realzar esta área.

El equipo o hardware básico

- Dos computadoras (de la misma clase), cada una con un disco duro y por lo menos con una unidad para discos flexibles. (Nota: si su programa no puede adquirir dos computadoras, comience con una sola).
- Monitores a color (el color realza la operación de muchos programas).
- Teclados corrientes (standard).
- Un ratón para cada computadora.

- Una impresora compartida con capacidad de imprimir a color. (Nota: las impresoras a color con matriz de punto son relativamente baratas).
- Un "T-switch" para la impresora, que permita utilizar la misma impresora a dos computadoras o más.
- Un protector eléctrico y cables.

Lista de "deseos" en relación con el equipo

- Una unidad para CD-ROM.
- Equipo para la producción de voz. (Nota: es posible producir sonido tanto con calidad humana como sintética, dependiendo del tipo seleccionado).
- Mecanismos alternativos de información tales como un "joystick", "Power Pad", "Touch Screen, o "Koala Pad".

La búsqueda de recursos

Los costos para iniciar un área de computadoras pueden ser elevados. Además de adquirir el equipo, usted también tendrá que tomar precauciones adicionales por razones de seguridad, tales como adquirir un seguro adicional y cerraduras para las puertas.

¿Qué se puede hacer si se desea crear un área de las computadoras pero se carece de los recursos? Muchos programas comienzan por buscar activamente donaciones de las empresas locales. En algunas comunidades, los supermercados han creado sociedades con las escuelas. De manera que se estimula a los padres y maestros a guardar los recibos de las compras y cuando se alcanza cierta cantidad, se intercambian por una computadora nueva.

Para adquirir equipos, también es útil revisar los avisos clasificados, las ventas de garajes (yard sales) y las subastas (auctions). Las computadoras viejas también se pueden encontrar a precios muy bajos, pues aunque los modelos viejos estén en desuso en las empresas, pueden ser excelentes adiciones para el área de las computadoras de la clase.

Usted también puede considerar compartir el área de las computadoras con otro grupo. Con este tipo de arreglo, ambos grupos comparten los costos de equipar el área de las computadoras y se alternan cada seis u ocho semanas para amplear dicha área.

Idealmente, el área de las computadoras debe incluir dos computadoras, de manera que se maximicen las oportunidades de socialización. Sin embargo, si usted sólo cuenta con recursos para una sola computadora, aún así, podría organizar un área de interés eficaz. Trabaje con lo que tenga y modifique las sugerencias ofrecidas en éste módulo, tanto como sea necesario para que se ajuste a su presupuesto.

La selección de los programas o software

Los programas o software hacen útil el equipo o hardware. Las instrucciones programadas contenidas en los discos de software le permiten al usuario jugar, escribir cuentos, crear obras de arte y producir música.

Las elecciones que haga de software, se cuentan entre las decisiones más importantes para emplear una computadora. En una revisión reciente de software, se incluyen más de 500 programas

calificados como "apropiados" para los salones de preescolar y kindergarten. Sin embargo, el número de programas—realmente apropiados—es mucho menor ya que, con frecuencia, los programas para niños pequeños son versiones diluidas de programas creados para escolares. Las gráficas y el sonido no son suficientes para hacer que un programa sea apropiado para niños de preescolar y kindergarten. Para saber qué programas son verdaderamente apropiados, comience por consultarle a los expertos:

- *Children's Software Revue.* En esta publicación bimensual, editada por Warren Buckleitner, se han revisado más de 1500 programas para niños entre los 3 y los 12 años.
- *Developmental Evaluations of Software for Young Children.* Esta publicación de 1990, de Susan Haugland y Dan Shade contiene evaluaciones de 500 programas para niños entre los 3 y los 8 años.
- *High/Scope Buyer's Guide to Software for Young Children.* Es una publicación del High/Scope Educational Research Foundation, esta guía evalúa programas para niños los 3 y los 7 años.
- *Software Review and Catalog.* Esta publicación de Peak Learning, Inc., contiene cerca de 500 evaluaciones de programas para niños entre los 2 y los 18 años.

Usted puede hacer uso de éste material para encontrar descripciones de los programas disponibles que los expertos han calificado como excelentes. Además, para obtener información adicional al respecto, consulte la lista de productos recomendados, al final de este módulo.

Cómo revisar los programas o software

Sin duda las opiniones de los expertos son un buen punto de partida. Sin embargo, puede aprender a hacer las revisiones usted mismo. Para niños pequeños, constantemente se están escribiendo programas nuevos. Tómese unos momentos para ver con anterioridad cualquier programa que esté considerando adquirir. La mayoría de los productores incluyen en sus políticas, la observación preliminar. Además, muchos distritos escolares cuentan con centros de recursos en los cuales podría ver dichos programas. Para evaluar un programa particular, verifique si tiene las siguientes características:

- ***Es apropiado para la edad.*** Para ser apropiado para el nivel de desarrollo, el programa debe equipararse a los niveles de destrezas de los niños. (Muchos programas en el mercado para niños de preescolar y kindergarten requieren de habilidades cognoscitivas tales como el pensamiento abstracto; que sobrepasan el nivel de desarrollo de dichos niños).
- ***El niño puede controlarlo.*** Busque programas que los niños puedan utilizar independientemente. (Algunos programas son demasiado estructurados y les ofrecen a los niños muy pocas oportunidades de hacer elecciones). Un buen programa estimula a los niños a ir de una actividad a otra, a decidir qué actividades desean realizar y a explorarlas libremente.
- ***Ofrece múltiples posibilidades.*** Los buenos programas involucran a los niños en la exploración activa. La meta del juego de los niños con las computadoras debe ser aprender del proceso, en lugar de producir resultados o respuestas correctas. Los mejores productos en software les permiten a los niños ser creativos y resolver problemas.

- ***Tiene un ritmo ágil.*** Los niños responden positivamente a los programas con un ritmo ágil. (Si ellos tienen que esperar por largo tiempo a que se cargue el programa, o a que aparezcan las gráficas, tienden a perder el interés fácilmente).
- ***Las representaciones son concretas.*** Los programas que se "manejan con íconos" utilizan imágenes para representar ideas o instrucciones. Esta clase de programas les ayudan a los niños que piensan concretamente, a trabajar en forma independiente.
- ***El aprendizaje es multisensorial.*** Los buenos programas están dirigidos y se adaptan a los diversos estilos de aprendizaje de los niños.
- ***Es flexible.*** Dado que los niños de preescolar y kindergarten se encuentran en diferentes niveles de desarrollo, los mejores programas le permitirán a usted y al niño establecer varios niveles de dificultad y controlar aspectos como la velocidad del programa y el volumen del sonido.
- ***Fortalece.*** Los programas eficaces les permiten a los niños experimentar el éxito.

Si los programas que usted está considerando incluyen los aspectos antes mencionados, puede sentirse seguro de que serán apropiados para el nivel de desarrollo de los niños de su clase y aptos para ser utilizados en ella. La lista de verificación a continuación, le ofrece una herramienta para revisar y seleccionar programas para las actividades con las computadoras.

LISTA DE VERIFICACION PARA SELECCIONAR PROGRAMAS APROPIADOS PARA EL NIVEL DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS

	Características	Si	No
1.	El programa tiene tanto un contenido como un enfoque apropiado para la edad de los niños		
2.	El niño puede utilizarlo independientemente		
3.	El niño puede establecer el ritmo del movimiento mediante el programa		
4.	El niño puede salir del programa en cualquier momento		
5.	Las respuestas (feedback) utilizan gráficas o sonidos significativos y pueden individualizarse		
6.	El contenido y las respuestas carecen de prejuicios		
7.	El programa se maneja mediante íconos (utiliza imágenes para representar palabras o ideas)		
8.	Las instrucciones son claras y sencillas		
9.	Las instrucciones y el movimiento del programa no dependen de la capacidad de saber leer		
10.	El programa está orientado al proceso		
11.	El programa ofrece múltiples posibilidades de explorar y seleccionar		
12.	El programa puede graduarse según diferentes niveles de dificultad		

Otras consideraciones al seleccionar los programas o software

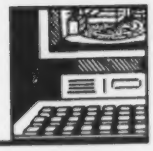
Además de ser apropiados para el nivel de desarrollo de los niños, existen otras características que usted debe tener en cuenta para seleccionar los programas. Por ejemplo, usted puede desear saber qué materiales de apoyo existen para el maestro y si los programas cuentan con funciones de grabación que permitan registrar el progreso de los niños, el tiempo destinado a las distintas tareas, etc. También puede ser importante que los niños tengan alternativas diferentes al teclado, como un ratón o una almohadilla.

La consideración más importante al seleccionar software es que debe cumplir con las metas y objetivos del currículo. Tenga presente que los diferentes programas tienen distintos propósitos. Algunos de ellos están diseñados para facilitar las exploraciones abiertas. Otros, les ofrecen a los niños herramientas que estimulan el proceso creativo. Sin embargo, otros pretenden que los niños adquieran destrezas y conceptos específicos. Algunos de ellos, tienen un enfoque de enseñanza directo, mientras que otros constituyen una herramienta de aprendizaje con la cual los niños pueden practicar diversas tareas para desarrollar sus destrezas. Nuestra sugerencia es que las elecciones que haga reflejen aquello que mejor atienda las necesidades y estilos de aprendizaje de los niños. Comience con un promedio de cinco a diez programas apropiados y con el tiempo vaya ampliando su colección.

Organización de los materiales

La organización del equipo debe planificarse de manera que los niños puedan utilizar las computadoras independientemente y que se estimule la interacción social. Los niños deben poder trabajar cómodamente con la computadora, utilizar el teclado o el ratón y tener acceso a la impresora por sí mismos. Lo anterior se refiere a emplear muebles y anaqueles al nivel de la vista de los niños. Además, si se utiliza más de una computadora, es útil colocar los monitores cerca para estimular la interacción social entre los niños.

Los programas o software deben mantenerse donde los niños puedan tener acceso a los mismos independientemente. Dado que ellos no podrán leer los nombres en los rótulos de los discos, utilice rótulos con dibujos para ayudarles a identificar los discos de los programas. Los programas de dibujar pueden llevar crayolas como rótulo. Los de reconocimiento de figuras, círculos,



cuadrados y triángulos. No es necesario que usted sea un artista para hacer dichos rótulos. Lo importante es que usted desarrolle un sistema de íconos o imágenes (pictórico) que les permita a los niños reconocer el contenido de cada disco sin tener que solicitar su ayuda.

Para almacenar los discos, puede utilizar las cajas de plástico para discos que venden en los almacenes de computadoras. Otra alternativa es elaborar sus propias cajas, las cuales se pueden organizar de acuerdo con temas funcionales, tales como dibujo, figuras, colores, tamaños, jardinería, tiempo, etc. De manera similar, en la parte externa de las cajas pueden colocarse rótulos con ilustraciones y nombres. Rote los programas, manteniendo entre 5 y 10 en funcionamiento.

Los demás recursos relacionados con las computadoras, como el papel para imprimir, las cintas y cartuchos deben ser manejados por el maestro y guardados en la oficina o en un estante alto.

Cuidado del equipo y los programas

El área de las computadoras debe localizarse lejos del agua, la comida, la pintura y los elementos que puedan magnetizarse (o imantarse como las tijeras, cuchillos y grapas). Los niños deben saber que, llevar agua y alimentos al área de las computadoras es potencialmente dañino y que, por lo tanto, no está permitido.

Las manos siempre deben estar limpias a la hora de manejar los discos. Nada deteriora un disco con mayor facilidad que untarle mantequilla de maní. Otro peligro potencial es el calor. Almacenar los discos cerca a un calentador puede afectarlos. De la misma forma, la UPC debe ubicarse en un área relativamente fresca, para que el disco duro no esté expuesto a demasiado calor.

Una de las maneras más sencillas y eficaces de cuidar los programas es hacer copias de los mismos para el uso rutinario y almacenar los discos originales en la oficina o en algún armario. Eventualmente, muchos de los discos utilizados contínuamente desarrollan problemas. Al hacer y usar las copias, usted siempre tendrá un programa disponible.

Evaluación de la eficacia del área

Usted puede observar el área de las computadoras de manera informal y continua para saber con cuánta eficacia se está utilizando. Usted podrá saber si es necesario modificar el espacio o si se deben adicionar diferentes programas, al responder a preguntas como las siguientes:

- (Si su programa cuenta con dos computadoras) los niños que trabajan en una de ellas, ¿interactúan con los niños que trabajan en la otra?
- ¿Qué prefieren usar los niños: el teclado, el ratón o la almohadilla (en el caso que todos estén disponibles)?
- ¿Los niños hablan sobre lo que hacen y sobre lo que ven?
- ¿Por cuánto tiempo a la vez permanecen los niños frente a la computadora?
- ¿Los niños obtienen los programas y los usan sin la asistencia de los adultos?
- ¿Los niños piden que se exhiban sus trabajos?
- ¿Las niñas utilizan el área de las computadoras tanto como los niños?
- El área de las computadoras, ¿tiene gran demanda?

Si los niños no hablan activamente entre sí, ni comparten sus ideas, quizás las sillas deban colocarse más cerca. Si necesitan contínuamente de la asistencia de los adultos, pueden estar trabajando con programas muy avanzados para ellos. Y, si no obtienen los programas por sí mismos, puede ser necesario modificar el área en que se les almacena. En contraste, si los niños parecen activos e involucrados felizmente, el área probablemente funciona tal como se lo propuso. Mediante la evaluación regular del área de las computadoras, usted podrá garantizar que el espacio realmente le sirva de base al juego con las computadoras.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

El papel del maestro en el *Currículo Creativo* es el de un facilitador. Mediante la observación y el cuidadoso cuestionamiento, usted podrá reforzar y estimular la participación y el aprendizaje infantil en el área de las computadoras. A medida que haga sus observaciones, le será útil saber cómo utilizan los niños las computadoras típicamente. De esta manera usted podrá responder en formas apropiadas.

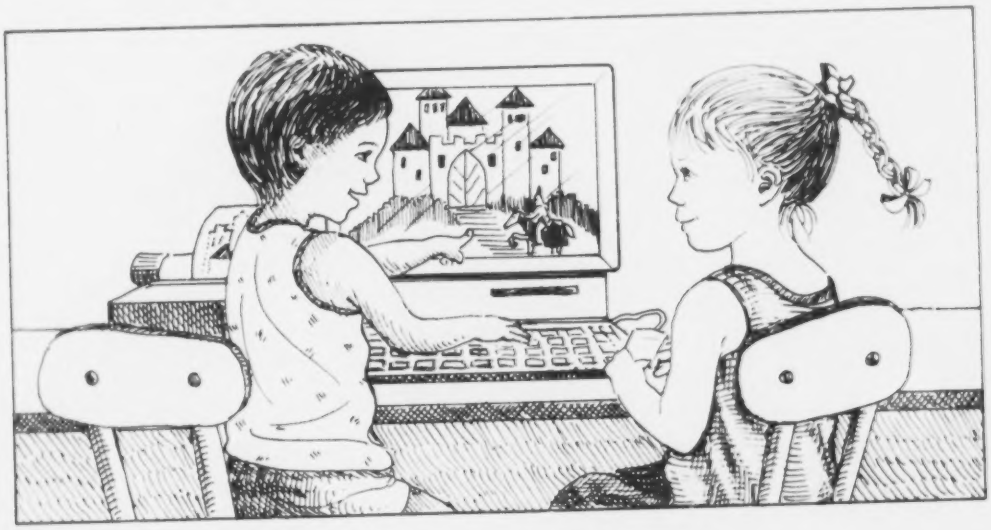
Cómo utilizan los niños las computadoras

Tal como ocurre con todo el aprendizaje, los niños utilizan las computadoras según varios niveles de desarrollo. Por lo tanto, es probable que los tipos de juego que usted observe en su clase sean similares a aquellos que haya observado en otras áreas de interés.

Durante la primera etapa del juego con las computadoras, o **juego funcional**, los niños las investigan; primero, bajo la supervisión de algún adulto y, luego, por sí mismos. Ellos observan lo que le ocurre a la pantalla al oprimir el botón que dice "on". Ellos escuchan el motor y ven cómo la luz vibra en la unidad para el disco duro. Sienten cómo es apretar las teclas y apretar el ratón. Y, aprenden a colocar los discos en la unidad para los discos. Durante este tipo de juego, los niños exploran lo que ven, escuchan y sienten con las computadoras.

La siguiente **clase de juego es el de causa-efecto**. En este tipo de juego los niños se manifiestan creativos y cuidadosos en sus interacciones. Ellos buscan respuestas a interrogantes como los siguientes: ¿Qué ocurre al colocarse el disco en la unidad para los discos? ¿Qué efecto tiene apretar el ratón? ¿Qué sucede en la pantalla al oprimir la tecla de "enter/return"? Al observar que cada acción tiene un efecto, los niños aprenden a operar un programa. El juego de causa-efecto desafía el pensamiento de los niños.

Al aprender a operar un programa, los niños aprenden a seguir instrucciones, a responder ante lo que ocurre y a ajustar y a conformar sus acciones. Tales clases de **juegos con reglas**, están incluidos en la mayoría de las actividades con las computadoras.



La presentación de las computadoras a los niños

Presentarle el equipo y los programas a los niños, en forma apropiada es fundamental. Al darles algunas instrucciones iniciales para operar el equipo, usted puede brindarles la confianza necesaria para utilizar el área independientemente.

Cuando los lleve por primera vez al área de las computadoras, fomente el juego funcional con su orientación. A medida que los niños exploren la computadora, usted podrá hacerles comentarios sobre lo que hacen utilizando un lenguaje sencillo y directo. Luego, lo mejor es guiarlos a lo largo de un programa agradable, como "Rodney's Funscreen" de Activisión. A medida que los niños recorran éste y otros programas, usted podrá hacerles comentarios sobre lo siguiente:

- la forma de sostener los discos; por los bordes,
- la ubicación de varias teclas necesarias para operar el programa,
- el empleo del ratón para mover elementos en la pantalla,
- los sonidos a los que debemos prestar atención, para saber que la impresora está imprimiendo correctamente, y
- cómo cortar un trabajo impreso.

Lo mejor, tal vez sea presentarle la computadora a uno o dos niños a la vez, o a un grupo muy pequeño.

Observación individualizada de los niños

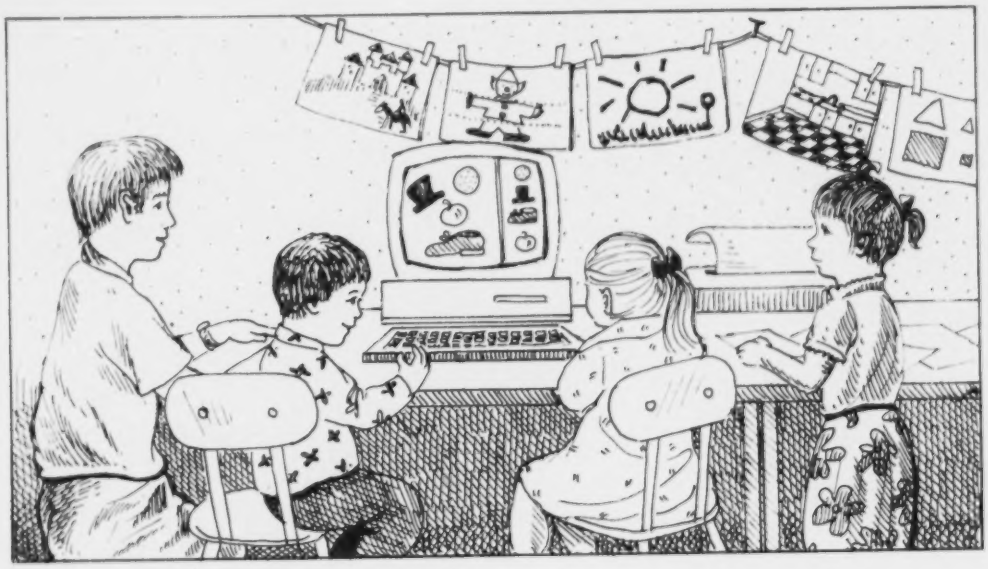
Para reforzar el aprendizaje de los niños en el área de las computadoras y para verificar que sus experiencias sean positivas, usted debe observar aquello que ellos hagan. Trate de observar a los niños -en particular- al utilizar la computadora. A medida que observe a los mismos niños, piense en la muestra de objetivos presentados al comienzo de este módulo, así como en los objetivos individuales que usted haya propuesto para el crecimiento y desarrollo de cada uno de ellos. Además, usted podría considerar los siguientes interrogantes:

- El niño, ¿juega un papel activo al usar la computadora, o prefiere observar lo que otros niños están haciendo?
- El niño, ¿usa la computadora independientemente o depende de la asistencia de algún adulto? ¿Se siente inseguro respecto al uso de la computadora? o ¿El programa es demasiado avanzado?
- El niño, ¿intenta utilizar programas nuevos o repite contínuamente los que conoce?
- ¿Por cuánto tiempo permanece el niño jugando con la computadora? ¿Es necesario que le presente otros programas más desafiantes, u otros más sencillos?
- ¿Cómo responde el niño a lo que sucede con la computadora? ¿Puede seguir las instrucciones ofrecidas por la computadora?

Con base en sus observaciones, usted podrá diseñar estrategias de aprendizaje que atiendan directamente las necesidades del desarrollo de cada uno de los niños de su clase.

La interacción con los niños

Una de las maneras más importantes de estimular a los niños a jugar con las computadoras es hablar con ellos acerca de sus experiencias. Al hacerlo, usted les ayuda a reflejar lo que están haciendo y el por qué. Sus interacciones pueden ocurrir en diferentes etapas, tal como se ilustra a continuación:



Describir lo que hacen los niños

Como primer paso usted puede describir aquello que los niños estén haciendo. Por ejemplo, usted podría comentar sus:

- ***interacciones con la computadora:*** "Cuando presionaste la tecla de 'enter', cambió la pantalla", o "Apretar el ratón hizo que la casita de muñecas se encendiera".
- ***uso de la computadora:*** "Pudiste colocar el disco correctamente la primera vez que lo intentaste".
- ***reacciones ante lo que ocurra:*** "Tú sabes lo que tienes que hacer para que las estrellas salten del sombrero".
- ***interacciones sociales:*** "Ustedes dos no se demoraron mucho para decidir qué programa querían usar".
- ***logros:*** "Hiciste una agrupación de los animales del campo muy interesante. Imprimamos una copia de lo que has hecho para que todos podamos verla".

Al describir lo que los niños estén haciendo, usted les permite saber que se interesa por su juego y, al estimularlos a utilizar la computadora por sí mismos, usted les permite estar en control de su propio aprendizaje.

Estimular a los niños a hablar sobre sus acciones

Después de que los niños hayan escuchado su descripción de lo que ellos hayan hecho, se sentirán más confiados a utilizar las computadoras. El siguiente paso es estimular a los niños a expresar sus acciones mediante palabras, formulándoles preguntas como las siguientes:

- ¿Qué ocurrió cuando presionaste la tecla de "escape"?
- ¿Cómo decidieron tú y Carlitos con qué programa trabajarían?
- ¿Cuál parte del programa disfrutaste más?
- Hoy, ¿quién estuvo hoy a cargo de mover el ratón?
- ¿Qué imprimiste?
- "Camilo estuvo observando cómo tu y José utilizaban la computadora. ¿El los ayudó a trabajar con el programa?".
- ¿En que trabajaste después de que Talia se fue del área de las computadoras?"

Cuando usted les formula a los niños este tipo de preguntas, los niños perciben que usted piensa que su juego es valioso. Y, dado que usted desea saber más acerca de lo que ellos están haciendo en el área de las computadoras, ellos reconocen que éste es un lugar importante para estar en él.

Formular preguntas abiertas

Las preguntas abiertas enfocadas en lo que ellos estén haciendo, les ayudan a los niños a desarrollar las destrezas de resolución de problemas. Por ejemplo, usted puede hacerles preguntas que los estimulen a:

- ***desarrollar las destrezas de observación***: "¿Qué hace la computadora cuando insertas el disco en ella?".
- ***aprender acerca de la causa y el efecto***: "¿Qué le ocurre a la pantalla cuando presionas la tecla de 'enter'?".
- ***hacer comparaciones***: "¿Cuál programa te gusta más? ¿Por qué?".
- ***resolver problemas***: "¿Cómo salimos del castillo para ir a jugar afuera?".
- ***aplicar lo que hayan aprendido***: "En el último programa hacíamos 'click' sobre la imagen de la casita, si queríamos regresar al comienzo del programa. ¿Sobre qué crees que debemos hacer 'click' ahora para regresar al comienzo del programa?".
- ***aprender a hacer predicciones***: "Qué supones que ocurriría, si yo por accidente tocase la tecla de 'escape'?".

Mediante sus observaciones y conversaciones con los niños, usted podrá fortalecer el aprendizaje de cada uno de ellos en el área de las computadoras.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

La manera más natural de ampliar el aprendizaje de los niños en el área de las computadoras es presentándoles gradualmente nuevos programas que los desafíen en formas diferentes y excitantes. Si su presupuesto se lo permite, complemente su inventario inicial de cinco a diez programas, con dos o tres programas nuevos, varias veces al año. Al hacerlo, usted añade variedad, interés y mayores retos para los niños. Simultáneamente, sin embargo, confirme que los programas favoritos de los niños estén siempre disponibles para ellos. Muchos niños adquieren seguridad al poder jugar con los programas que conocen.

Integración de las computadoras con las demás áreas del currículo

Aunque sabemos que es importante para los niños utilizar los materiales concretos en forma directa, muchos de ellos disfrutan recreando en la computadora, ciertas tareas que han realizado al jugar con los juguetes de mesa o con el arte. Para ayudar a los niños a poner en práctica estas destrezas, usted podría hacer uso de varias estrategias.

El reflejo o "el espejo"

El reflejo o "el espejo" es una estrategia de enseñanza mediante la cual se utiliza la computadora para reforzar los mismos conceptos con que los maestros trabajan en otras áreas de interés. El "espejo", por lo general, se asocia con los objetos manipulables, aunque se puede utilizar en conjunto con las experiencias de los niños, al leer libros, trabajar con el arte y en otras de las áreas de interés del currículo.

Usted puede preguntarse si dicha técnica del reflejo o "espejo" sea necesaria—sobre todo—si los niños ya han tenido estas experiencias por medio de la manipulación directa. La respuesta es que, aunque reflejar no sea necesario, es otra opción para reforzar el aprendizaje. Entre más formas tenga un niño de explorar un concepto, más posibilidades tendrá de interiorizarlo.

Reflejar también ofrece oportunidades de ampliar el aprendizaje infantil. Por ejemplo, los niños pueden hacer uso de un programa de computadoras en el cual se reflejen los bloques de atributos para colocarlos juntos, con el fin de lograr formas y diseños nuevos. En consecuencia, los conceptos familiares se exploran en formas estimulantes y nuevas .

Algunos de los programas de computadoras que han sido diseñados específicamente para usarse con el fin de poner en práctica la técnica del "espejo" incluyen los siguientes:

- *Gertrude's Secrets*, publicado por The Learning Company (para reflejar los bloques de atributos).
- *Building Perspective*, publicado por Sunburst (para reflejar Cuisenaire Rods).
- *Electric Lines*, publicado por Sunburst (para reflejar el globo terráqueo o mapa mundi).
- *Puzzle Tanks*, publicado por Sunburst (para reflejar el juego con agua).
- *Moptown Parade* and *Moptown Hotel* publicado por The Learning Company (para reflejar las partes del cuerpo).

Por supuesto, usted no tiene que limitar la técnica del espejo a los programas diseñados específicamente con tal fin. A medida que se familiarice con diferentes programas, usted podrá establecer cuáles serían buenos espejos de las actividades en otras áreas de interés de su clase.

El desarrollo del lenguaje y el surgimiento de la lecto-escritura

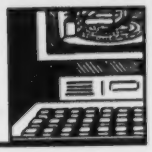
Las computadoras constituyen otra fuente de estímulo para ayudar a los niños a desarrollar el lenguaje. A continuación se presentan unas cuantas formas en las que usted puede usar las computadoras para ayudar a los niños a adquirir las destrezas de lecto-escritura que recién emergen.

- ***Asociando las palabras con las imágenes***. De la misma forma en que los libros en la biblioteca se pueden utilizar para ayudar a los niños a relacionar los letreros con los objetos, las computadoras se pueden utilizar para establecer esta misma conexión.
- ***Inventando historias o cuentos***. Algunos de los mejores programas que se encuentran en el mercado permiten trabajar con los niños para que creen sus propias historias por escrito. Tal como usted podría escribir la historia que le dicte un niño para acompañar un dibujo que haya hecho, estos programas le permitirán registrar las palabras del niño en la computadora. A medida que escriba, las palabras aparecerán en tamaños grandes. Algunos programas, incluso, tienen la capacidad de "leer" las palabras impresas y las frases en voz alta. A continuación, los niños podrán ilustrar sus historias.

El surgimiento de las destrezas matemáticas

Usted podrá encontrar a su disposición programas acerca de conceptos matemáticos claves como los patrones, la clasificación, la sucesión o progresión, la correspondencia uno a uno y las relaciones numéricas. La siguiente es una muestra de las múltiples formas en que usted podría reforzar el aprendizaje de las matemáticas en el área de las computadoras:

- ***Los patrones***. Ver cómo se relacionan los objetos y, eventualmente, como se relacionan los números, desarrolla la comprensión concreta de las matemáticas. Los programas de patrones les ofrecen a los niños la oportunidad de observar relaciones y de predecir lo que sigue en una serie. Esta clase de programas se puede relacionar fácilmente con las experiencias inmediatas con los bloques de patrones o con los ejercicios de música y movimiento; en los cuales los niños producen patrones chasqueando sus dedos y forman patrones con sus cuerpos.
- ***La clasificación***. Aprender a identificar y a seleccionar objetos según sus atributos o características es básico tanto para las matemáticas como para la ciencia. Las actividades de clasificación ocurren en todas las áreas de interés y se pueden reforzar en el área de las computadoras. Los programas de clasificación estimulan a los niños a agrupar objetos de acuerdo con atributos tales como el tamaño, el color y la forma, así como a crear grupos diseñados por ellos mismos.
- ***La sucesión o progresión***. Durante los años de preescolar y kindergarten, los niños aprenden a ordenar una gama de objetos según su tamaño. De la misma forma en que ellos organizan los bloques de más alto a más bajo, ellos pueden organizar objetos en la computadora.



- ***La correspondencia uno a uno***. Uno de los pasos iniciales para comprender los números es aprender cómo dichos números corresponden a los objetos de la vida real. Cuando un niño encaja cinco fichas en el marco de un rompecabezas de cinco piezas, aprende que el número de fichas corresponde al espacio disponible para las mismas. En otras palabras, existe una correspondencia uno a uno. Asimismo, cuando una niña pasa cuatro vasos para servir el jugo en los cuatro lugares de la mesa, ella ve que ha usado cuatro vasos. Este es un concepto muy difícil de asimilar para muchos niños pequeños porque implica ir del mundo concreto de los objetos al mundo abstracto de los números. Un buen programa de computadoras puede ayudar a los niños a hacer esta transición.
- ***Las relaciones numéricas***. Manejar conceptos tales como "más que", "menos que" e "igual a", es una destreza importante para comprender las matemáticas. Varios programas han sido diseñados específicamente para que los niños practiquen dichas relaciones numéricas.

Las experiencias artísticas

Las computadoras también son un medio que los niños pueden utilizar en su experimentación con el color, las formas y los diseños. Tal como ellos utilizarían las crayolas sobre el papel, o la pintura sobre un caballete, los niños pueden emplear las "herramientas" disponibles en un programa de gráficas, para crear obras de arte. Los mejores programas de dibujo, tales como "Kid Pix" (publicado por Broderbound) utilizan íconos o imágenes, lo que les permite a los niños utilizarlos independientemente.

Los beneficios socio-emocionales y creativos de dibujar y pintar se obtienen cada vez que los niños seleccionan colores para expresar sus estados de ánimo. Los programas artísticos también pueden ser útiles para estimular el desarrollo cognoscitivo de los niños, ya que desafían al artista que es cada niño, a decidir cómo llenar la pantalla, a dónde colocar los objetos y, en algunos casos, cómo emplear objetos como los cuadrados, círculos y triángulos, para hacer diseños.

Utilización de las computadoras con los niños con impedimentos

Muchos especialistas de educación especial consideran que la microcomputadora es una herramienta de aprendizaje útil para los niños con impedimentos. Dado que pueden utilizarse para presentar pequeños fragmentos de información en una secuencia planificada, permiten repetir, individualizar la instrucción y obtener respuesta inmediatamente, las computadoras son aptas para los niños con impedimentos. Los estudios sobre niños con retrasos de desarrollo muestran que ellos disfrutan y aprenden de las experiencias con las computadoras. Más aún, los niños de preescolar y kindergarten con problemas de atención, parecen responder a las computadoras en formas similares a los niños con un desarrollo típico. Ambos grupos de niños pueden involucrarse felizmente en las actividades con computadoras por períodos de 15 a 30 minutos o más.

Para los niños con retardos leves de desarrollo—el tipo de impedimento más común entre los niños pequeños—usted no tiene que alterar su trabajo en el área de las computadoras. El beneficio de emplear las computadoras es la posibilidad de responder a las necesidades individuales de los niños. Esto quiere decir que, los niños con retrasos en su desarrollo, pueden obtener la repetición y el refuerzo que necesitan, utilizando los programas—simplemente—como lo haría cualquier otro usuario. Usted podría considerar aparear a un niño con impedimentos con otro que no los

tenga. De esta manera, el niño con mayores destrezas podría aumentar la confianza del otro niño. Mediante las experiencias de aprendizaje cooperadas, ambos niños podrán enriquecerse durante el tiempo que pasen frente a la computadora.

Para los niños que tengan impedimentos físicos, o relacionados con la visión, existe una variedad de mecanismos de adaptación que pueden añadirse a las computadoras para hacerlas accesibles a ellos. En el cuadro que aparece a continuación, se incluye una lista de los mecanismos de adaptación más comunes, el impedimento para el que sirven y lo que hacen.

MECANISMOS DE ADAPTACION PARA LAS COMPUTADORAS

Mecanismo	Impedimento para el que sirve	Lo que hace el mecanismo
Monitor de tamaño grande	Impedimento visual	Agranda todo lo que aparece en la pantalla
Lentes para agrandar los programas	Impedimento visual	Agranda las imágenes en la pantalla
Sintetizador de palabras (lenguaje)	Ceguera / impedimento visual severo	Al combinarse con parlantes puede ser utilizado para leer los textos sobre una pantalla
Sistema de reconocimiento de la voz	Impedimentos físicos (problemas relacionados con las destrezas manuales)	Acepta los comandos orales como insumo o información (input)
Señalador de cabeza y boca	Impedimentos físicos (problemas relacionados con las destrezas manuales)	Ofrece una alternativa para los niños con un buen control de la cabeza
Llaves de seguridad para el teclado	Impedimentos físicos (problemas relacionados con las destrezas manuales)	Previene que el usuario presione las teclas equivocadas
Teclado ampliado	Impedimentos físicos (problemas relacionados con las destrezas manuales)	Ofrece más espacio para las teclas y puede ser colocado en un lugar accesible
Ratón controlable con la cabeza	Impedimentos físicos (problemas relacionados con las destrezas manuales)	Controla el ratón mediante movimientos de la cabeza

La siguiente lista es sólo una muestra de los múltiples y maravillosos avances que se han dado en este campo. Si usted desea utilizar en su salón alguno de los mecanismos de adaptación, o está interesado en aprender más acerca de cómo incluir niños con impedimentos en el área de las computadoras, existen varias organizaciones sobre las que usted debe saber:

- Center for Applied Special Technology (CAST)
  39 Cross Street
  Peabody, MA 01960

  Ofrece evaluaciones, diseño de sistemas, adiestramiento de maestros y desarrollo de currículos en multimedia para niños y adultos con impedimentos.

- Center for Technology in Education
  Johns Hopkins University
  2500 E. Northern Parkway
  Baltimore, MD 21214

  Ofrece adiestramiento tanto a profesionales como a padres de familia y publica un boletín informativo sobre la tecnología de asistencia que existe.

- Closing the Gap
  P.O.Box 68
  Henderson, MN 56044

  Una organización nacional dedicada a proveer entrenamiento y a divulgar información sobre la tecnología de los mecanismos de adaptación para las computadoras.

- National Center to Improve Practice (NCIP)
  Centro de Desarrollo Educativo
  55 Chapel Street
  Newton, Ma 02158

  La red del NCIP comparte información sobre la tecnología de asistencia y sobre la práctica eficaz.

- Trace Research and Development Center
  S-151 Waisman Center
  1500 Highland Avenue Madison, WI 53705

  Un líder en el desarrollo de los mecanismos de adaptación que mantiene una base de datos de todos los productos de adaptación disponibles.

En esta sección hemos explorado algunas de las diversas maneras creativas en que usted podría utilizar las computadoras, tanto para reforzar y ampliar el aprendizaje de los niños, como para atender a sus necesidades individuales.

V. Cómo compartir con los padres el juego con las computadoras

A lo largo del *Currículo Creativo* hemos resaltado la importancia de reforzar lo que los niños hacen en la escuela, con los mensajes que reciben en el hogar. Cuando se da el caso que tanto los padres como los maestros fomentan el uso de las computadoras, los niños aprenden que ésta es una actividad valiosa. En general, la mayoría de los padres cree en el valor que tiene saber manejar las computadoras. Por consiguiente, es probable que usted encuentre que los padres apoyan su trabajo con los niños y las computadoras.

La conducción de talleres o cursillos sobre las computadoras

Al planificar un taller o cursillo con los padres, piense acerca de los temas que crea más importantes para tratar. Por ejemplo, usted podría desear dejarle saber a los padres cómo el juego con las computadoras refuerza el crecimiento en varias áreas, no solamente el desarrollo cognoscitivo. Usted podría mostrarles cómo ha organizado el área de las computadoras, para convertirla en un centro en el que aflora la actividad social, se comparte y se juega cooperativamente. Usted podría desear demostrarles que al hacer uso de las computadoras los niños refinan sus destrezas físicas, mejoran su coordinación y aprenden a seguir visualmente los objetos.

Lo mejor es planificar un taller o cursillo "directo", es decir, en el área de las computadoras. De manera que los padres puedan interactuar con las computadoras tal como lo hacen los niños. Entre los temas que usted podría tratar, se incluyen:

- lo que significa saber manejar las computadoras al nivel de preescolar y kindergarten,
- cómo determinar cuáles programas o software son apropiados para los niños y por qué,
- cómo pueden contribuir las computadoras a desarrollar las destrezas matemáticas y de lecto-escritura que recién emergen,
- cuál debe ser el papel de los adultos.

Para complementar este taller o cursillo, usted podría desear reproducir (obteniendo permiso) algunos de los artículos que se citan en el apéndice. Así, usted podría apoyar su presentación en investigaciones sobre el tema.

La participación de los padres en la clase

Otra forma de ayudarle a los padres a comprender la manera en que se utilizan las computadoras, es invitándolos a que aprendan sobre ellas en compañía de los niños. Al principio del año escolar, usted podría llevar a cabo durante las tardes o los sábados varios talleres a los que los padres podrían asistir con sus hijos. Así, tanto los niños como los padres podrían comenzar a aprender lo básico: cómo instalar un programa, utilizar el teclado y el ratón, trabajar con el programa, cuidar las computadoras, etc. Durante estas sesiones de entrenamiento, usted podría complementar su inventario, con programas con los cuales, los padres puedan desarrollar sus propias destrezas. De esta forma, el área de las computadoras puede contribuir a que las familias—no solamente los niños—crezcan y se desarrollen.

Entre los beneficios de involucrar a los padres en el empleo de las computadoras con los niños, se encuentran:

- Los padres que no saben nada acerca de las computadoras, pueden aprender a manejarlas en un ambiente cálido y libre de amenazas.
- Los padres que están familiarizados con las computadoras, pueden compartir su conocimiento con los niños.
- Los padres adquieren una mejor apreciación de lo que sus hijos están aprendiendo.
- Los niños obtienen la rara oportunidad de realizar una actividad "adulta" en compañía con sus padres.
- Los niños reciben el mensaje que el área de las computadoras es un lugar valioso para estar en él ya que, tanto sus maestros como sus padres trabajan con ellos allí.
- Los niños tienen la oportunidad adicional de compartir tiempo con sus padres.

Para involucrar a los padres en su clase, haga del área de las computadoras, un área tan abierta a los padres como le sea posible. Hágale saber a los padres que pueden visitar la clase y participar en ella siempre que lo deseen. Si lo considera apropiado, estimúlelos a servir como voluntarios para asistir a los niños en su uso de las computadoras.

La carta a los padres acerca del juego con las computadoras que se incluye a continuación, se ofrece como ejemplo y puede ser modificada con el fin de servir en su programa.

Carta a los padres sobre el juego con las computadoras

Lo que hacemos y por qué

En nuestro programa tenemos un área para actividades especiales en la que los niños "juegan" con las computadoras. Aunque esta descripción de lo que hacen los niños con las computadoras pueda sonar un poco extraña, esto es lo que ocurre realmente. Los niños experimentan al utilizar programas que les ayudan a desarrollarse en muchas formas fascinantes. A continuación se incluye algo de lo que aprenden los niños al usar las computadoras:

- destrezas matemáticas y conceptos, tales como contar y relaciones numéricas,
- conceptos de lectura iniciales,
- cómo expresar la creatividad, y
- cómo resolver problemas.

Nosotros estimulamos a los niños a trabajar en parejas en el área de las computadoras. Esto contribuye a que aprendan de los otros, a la vez que desarrollan sus destrezas sociales. Mientras los niños trabajan con las computadoras, les formulamos preguntas como las siguientes, con el fin de ayudarlos a pensar sobre lo que están haciendo:

- ¿Qué te hizo decidir escoger este programa para trabajar con él?
- ¿Qué crees que ocurra si presionas la tecla de 'escape'?
- ¿Cómo puedes hacer que el programa te permita jugar con algo con lo que no has jugado antes?
- ¿Qué decidiste imprimir hoy?

Al trabajar con los niños de esta forma, no solamente estimulamos su crecimiento y desarrollo, sino que, contribuimos a prepararlos para un futuro en el que necesitarán saber cómo trabajar con las computadoras.

Lo que se puede hacer en el hogar

Usted puede tener o no tener una computadora en su hogar. Ciertamente no es necesario que usted tenga una para que su hijo(a) se beneficie del área de las computadoras. En el caso que usted tenga una en su hogar y desee saber qué puede hacer con su hijo, póngase en contacto con nosotros. Estamos a su disposición para ofrecerle cualquier clase de ayuda, incluso cómo evaluar si los programas de computadoras son apropiados para trabajar con los niños pequeños. Contamos con buena información sobre este tema que nos gustaría poder compartir con usted.

A usted le puede interesar visitar nuestro programa para observar cómo usan los niños las computadoras. Si a usted le gustaría trabajar como voluntario(a) en el área de las computadoras, nos encantaría contar con su ayuda. Además, nuestro programa ofrece instrucción introductoria , o inicial, para que padres e hijos usen las computadoras en compañía. Esta puede ser una oportunidad maravillosa para que usted aprenda sobre las computadoras al lado de su hijo(a).

VI. Publicaciones, equipos o hardware y programas o software recomendados

La siguiente es una lista (en inglés) de algunos de los mejores programas de computadoras para los niños de preescolar y kindergarten. Esta no es una lista completa. Al contrario, se le considera un punto de partida para organizar el inventario de un salón. Comience con unos cuantos programas y, gradualmente, agregue otros durante el año. Para obtener información sobre los programas existentes en español, por favor comuníquese con las cases productoras.

Programas relacionados con el surgimiento de la lecto-escritura

A to Zap (Sunburst)
Bailey's Book House (Edmark)
The Bald-Headed Chicken (D.C. Heath & Co.)
Explore-a-Story Series (D.C. Heath & Co.)
First Words (Laureate Learning Systems)
Learn to Read in Wordland (Compedia, Inc.)
Magic Slate Il (Sunburst)
Muppet Slate and Muppet Word Book (Sunburst)
My Words (Hartley Courseware)
P*eter Pan: A Story Painting* (EA* Kids)
Reader Rabbit and Reader Rabbit's Interactive Journey (The Learning Company)
Ruff's Bone (Living Books)
*Rusty and Rosy Read With Me, Vol. 2 (*Waterford Institute)
Stickybear ABC (Optimum Resource)
Zurk's Learning Safari (Soleil Software)

Programas relacionados con el surgimiento del pensamiento matemático

Beginning Math (Bright Star)
Conservation and Counting (Hartley Courseware)
Counting Critters (MECC)
Early Math (Bright Star)
Gertrude's Secrets (The Learning Company)
How Many Bugs in a Box? (Simon & Schuster Interactive)
Inside Outside Shapes (Random House Software)
Jump Start Kindergarten and Jump Start First Grade (Knowledge Adventure)
Math Rabbit (The Learning Company)
Millie's Math House (Edmark)
Muppetville (Sunburst)
Number Munchers (MECC)
Observation and Classification (Hartley Courseware)
Path-Tactics (MECC)
Patterns (MECC)
Patterns and Squares (Hartley Courseware)
Rosie, the Counting Rabbit (Edmark)

Stickybear Math (Optimum Resource)
Size and Logic (Hartley Courseware)

Programas para dibujar

Color Me! (Mindscape)
Crayola Amazing Art Adventure (Micrografx)
*EA * Kids Art Center* (EA* Kids)
The Extrateletactograph (DIL International)
Kid Pix (Broderbund)
Magic Crayon (C&C Software)

Programas para explorar la creatividad

The Backyard (Broderbund)
Fantastic Animals (Firebird Licenses, Inc.)
Fisher-Price Dream Doll House (Davidson & Associates)
Freddi Fish and the Case of the Missing Kelp Seeds (Humongous Entertainment)
McGee (Lawrence Productions)
The Playroom (Broderbund)
Putt-Putt Joins the Parade and Putt-Putt and Fatty Bear's Activity Pack (Humongous Entertainment)
Rodney's Funscreen (Activision)
Thinkin' Things and *Thinkin' Things Collection* (Edmark)

Programas sobre estudios sociales

Arthur's Teacher Trouble (Broderbund)
Busytown and *How Things Work in Busytown* (Paramount Interactive)
Kid's Zoo (Knowledge Adventure)
Moptown Parade and *Moptown Hotel* (The Learing Company)
My School and My Town (Laureate Learning Systems)
Space Adventure (Knowledge Adventure)
Teddy's Big Day (Interactive Publishing Corp.)

Programas científicos

A. J.'s World of Discovery (Bright Star)
Bug Adventure (Knowledge Adventure)
Building Perspective (Sunburst)
Dinosaur Adventure (Knowledge Adventure)
Electric Lines (Sunburst)
Ping and Kooky's Cuckoo Zoo (EA* Kids)
Sammy's Science House (Edmark)
Zug's Race Through Space (Davidson and Associates, Inc.)
Zurk's Rainforest Lab (Soleil Software)

Programas sobre servicios o recursos

Kid Desk (Edmark)
The Print Shop (Broderbund)
SuperPrint! (Scholastic Software)
Write With Me (Novell Consumer Products)

Las direcciones de las casas editoras a las que nos referimos en esta lista son las siguientes:

Activision
11601 Wilshire Blvd., Suite 1000
Los Angeles, CA 90025

Bright Star
40 Lake Bellevue, Suite 350
Bellevue, WA 98005

Broderbund Software
17 Paul Drive
San Mateo, CA 94903

C&C Software
5213 Kentford Circle
Wichita, KS 67220

Compedia, Inc.
5 Hiltech Lane
Hilton Head Island, SC 29926

Davidson and Associates, Inc.
19840 Pioneer Ave.
Torrance, CA 90503

D.C. Heath & Co.
125 Spring Street
Lexington, MA 02173

DIL International
2025 Lavoisier Street, #180
Sainte-Foy, Quebec

EA* Kids
1450 Fashion Island Blvd.
San Mateo, CA 94404

Edmark
6727 185th Ave., N.E.
Redmond, WA 98073

Firebird Licensees, Inc.
71 Franklin Turnpike
Waldwich, NJ 07463

Hartley Courseware
Box 419
Dimondale, MI 48821

Humongous Entertainment
1290 NE 178th Street
Woodinville, WA 98072

Interactive Publishing Corp.
300 Arpod Exectutive Park
Spring Valley, NY 10977

Laureate Learning Systems
110 East Spring Street
Winooski, VT 05404

Lawrence Productions
1800 S. 35th Street
Galesburg, MI 49053

The Learning Company
10493 Kaiser Drive
Fremont, CA 94555

Living Books
500 Redwood Blvd.
Novaho, CA 94948

MECC (Minnesota Educational
Copyrighting Consortium)
3490 Lexington Ave. North
St. Paul, MN 55126

Micrografx
1303 Arapaho Road
Richardson,TX 75081

Mindscape
1345 Deversey Parkway
Chicago, IL 60615

Novell Consumer Products
1555 N. Technology Way
Orem, UT 84057

Optimum Resource
5 Hiltech Lane
Hilton Head Island, SC 29926

Paramount Interactive
700 Hansen Way
Palo Alto, CA 94303

Random House Software
400 Harbor Road
Westminster, MD 21157

Scholastic Software
730 Broadway
New York, NY 10003

Simon & Schuster Interactive
1230 Avenue of the Americas
New York, NY 10020

Soleil Software, Inc.
3853 Grove Court
Palo Alto, CA 94303

Sunburst Communications
39 Washington Ave.
Pleasantville, NY 10570

Waterford Institute
1480 E. 9400 South
Sandy, UT 84092

EL JUEGO AL AIRE LIBRE

I. Importancia del juego al aire libre **333**

Objetivos del aprendizaje infantil 333

II. Organización del espacio exterior **336**

Creación del espacio 336
Almacenamiento de los materiales 343
Aspectos legales y relacionados con la seguridad personal 344
Consideraciones climáticas 346
Evaluación de la eficacia del área 347

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil **348**

Cómo utilizan los niños el área exterior 348
Observación individualizada de los niños 348
La interacción con los niños 349

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil **352**

Las actividades especiales 352
Integración del juego al aire libre con las demás áreas del currículo . 354

V. Cómo compartir con los padres el juego al aire libre **359**

La conducción de talleres o cursillos sobre el juego al aire libre 359
La participación de los padres en la clase 359
Carta a los padres sobre el juego al aire libre 361

I. Importancia del juego al aire libre

El juego al aire libre aparte de ser grato para los niños, es importante para su crecimiento desarrollo. Los niños avanzan en todas las áreas del desarrollo cuando los adultos organizan cuidadosamente el ambiente exterior y planifican su uso.

Muchas áreas exteriores diferentes pueden proveer ambientes de aprendizaje ricos. El área exterior puede o bien ser una zona verde o un espacio asfaltado donde los niños puedan participar en juegos en grupo, con juguetes de ruedas o correr libremente. Las areneras y las pequeñas casas de juguete también son comunes. Incluso puede haber espacio suficiente para una mesa de "picnic." El paisaje natural alrededor de la mayoría de los centros ofrece muchos objetos nuevos para observar y recolectar, así como texturas para examinar. Algunos programas tienen sus propios patios de juego con equipo diseñado específicamente para niños pequeños; otros dependen de los parques públicos cercanos.

Dado que el ambiente exterior no esta definido por paredes, puede servir para más de un área de juego. El juego y el aprendizaje pueden tener lugar a medida que el grupo explora el vecindario/barrio, los parques, cerros, lagunas, quebradas o lagos cercanos. Los paseos a las reservas forestales, centros naturales o fincas/granjas también realzan las experiencias de los niños al aire libre.

Las oportunidades de trepar, escalar, correr, brincar, saltar, lanzar, atrapar y de hacer uso de sus voces "de afuera" les proveen a los niños una liberación saludable de energía y un descanso de las actividades más tranquilas de la clase. Estar afuera les permite a los niños estirar sus músculos, respirar aire fresco, recibir sol y disfrutar de la libertad del espacio.

Sin embargo, lo que ocurre en el exterior es mucho más que actividad física. Las cualidades especiales del ambiente exterior generan un escenario para vivir experiencias únicas. Por ejemplo, la ciencia cobra vida cuando se explora la naturaleza y se le observa en forma directa. Los niños pueden observar el crecimiento de las plantas y seguir los cambios de estaciones. A medida que los niños ven cambiar las hojas de color, prueban la nieve, tocan la corteza de un árbol, escuchan grillos o huelen el aire después de haber llovido, ellos están utilizando todos sus sentidos para aprender acerca del mundo. El arte, la música, la lectura, el juego dramático, el juego constructivo, el juego social, así como el cuidado de las mascotas pueden llevarse a cabo afuera.

De la misma forma en que usted diseña y organiza el espacio interior para garantizar que los niños estén expuestos a actividades y a materiales que estimulen el crecimiento y el desarrollo, usted debe tener especial cuidado de planificar y utilizar cualquier espacio exterior disponible. Sin que importe ni el tamaño ni la forma, cualquier área exterior puede convertirse en un escenario de aprendizaje de los niños.

Objetivos del aprendizaje infantil

Los espacios típicos grandes de los ambientes externos son perfectos para que los niños desarrollen sus destrezas de motricidad gruesa, tales como correr, escalar y trepar. El utilizar el equipo del patio de juegos también promueve la fortaleza superior e inferior del cuerpo, el balance y la coordinación.

En el *Currículo Creativo* el espacio exterior es considerado una extensión del ambiente interior. Esto quiere decir, que los tipos de aprendizaje (socio-emocional, cognoscitivo y físico) que tienen lugar adentro, también tienen lugar afuera. Como punto de partida se han propuesto los siguientes objetivos:

Objetivos del desarrollo socio-emocional

- Demostrar destrezas sociales (empujando y siendo empujados en los columpios, ayudando a cuidar un jardín, participando en el juego social con los compañeros).
- Tomar turnos, negociar compromisos y cooperar (utilizando el equipo de juego, compartiendo los materiales artísticos y jugando en grupo).
- Expresar la creatividad (haciendo creaciones de arte, arena y madera, inventando un juego nuevo).
- Afianzar la autoestima (aprendiendo a hacer uso de los músculos grandes y pequeños en formas aptas).
- Ganar independencia (ascendiendo una escalera o al deslizarse sin ayuda).
- Demostrar la sensación de orgullo por los logros alcanzados (realizando proezas físicas, cuidando mascotas y sembrando plantas).

Objetivos del desarrollo cognoscitivo

- Tomar decisiones (eligiendo una actividad al aire libre).
- Planificar y llevar a cabo ideas (jugando juegos, construyendo estructuras de arena, haciendo trabajos de carpintería, ideando obras artísticas, cultivando plantas).
- Resolver problemas (haciendo un túnel entre la arena, yendo de un lugar a otro por medio del equipo del patio de juegos, conectando dos piezas de madera).
- Recrear experiencias vividas (jugando a ser el conductor de una ambulancia, pintando una cerca con agua, bañando muñecas y lavando platos).
- Identificar causa y efecto (logrando la consistencia de la arena por medio de la adición de la cantidad de agua adecuada, corriendo a través del agua de un rociador y mojándose).
- Aprender sobre la ciencia (dando paseos, observando el crecimiento tal como el que ocurre en el jardín, observando a los animales en el lugar en que habitan y reconociendo los cambios de las estaciones).
- Desarrollar una comprensión de los conceptos matemáticos básicos (contando los saltos o los brincos, estimando las distancias, midiendo el crecimiento de las plantas).
- Expandir el vocabulario (conversando en la arenera o en la mesa de carpintería, adquiriendo nombres nuevos para las plantas, animales y objetos presentes en la naturaleza).

Objetivos del desarrollo físico

- Incrementar las destrezas de motricidad gruesa (escalando, trepando, meciéndose, saltando y corriendo).
- Incrementar las destrezas de motricidad fina (jugando con arena y agua, dibujando, pintando, recogiendo objetos pequeños).
- Coordinar los movimientos entre ojos y manos (atrapando, lanzando trabajando con madera, decorando la acera/vereda con tiza).

- Mejorar el equilibrio del cuerpo (trepando, escalando, meciéndose, equilibrándose en el tablón de equilibrio, utilizando el equipo de juego, saltando, caminando sobre diferentes superficies).
- Adquirir el reconocimiento espacial (meciéndose, trepando hacia arriba, abajo, adentro, afuera, sobre y por debajo).
- Demostrar constancia y resistencia (jugando en grupo, ascendiendo en el equipo de juego, empujando a otro(s) por un período de tiempo definido, clavando sobre un tronco).

Esta serie de objetivos se ha ofrecido como ejemplo de las múltiples formas en que el juego al aire libre promueve el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Usted puede hacer uso de ellos, con el fin de planificar un programa al aire libre que mejor se adecue a las necesidades e intereses de los niños en su grupo.

II. Organización del espacio exterior

Probablemente ninguna otra área del ambiente de aprendizaje preescolar varíe tanto en diseño y en apariencia como el área exterior. Algunos programas cuentan con amplias áreas exteriores que incluyen un equipo de juego diseñado para los niños pequeños. Otros programas cuentan con áreas más pequeñas y con muy poco, o casi ningún equipo. Sin que importe que su área exterior sea espaciosa o limitada, usted podrá ofrecerles a los niños muchas actividades significativas en el exterior. Además de organizar su propio ambiente exterior, usted podrá enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños al aprovechar los lugares públicos cercanos tales como los parques y patios de juego y otros espacios, y al explorar los alrededores.

Creación del espacio

Una buena manera de empezar a planificar el juego al aire libre es teniendo en cuenta la diversidad de experiencias que usted les puede ofrecer a los niños. Deben existir tanto áreas activas como tranquilas, así como lugares para que los niños jueguen juntos o por su cuenta. Al evaluar el espacio con el que cuenta para el juego al aire libre, usted debe tener en cuenta los siguientes interrogantes:

- El espacio, ¿es lo suficientemente amplio para darle cabida a todos los niños del grupo? (La mayoría de los expertos recomiendan entre 80 y 100 pies cuadrados por cada niño).
- Los adultos, ¿tendrán una visibilidad libre de obstáculos todo el tiempo?
- En el exterior ¿hay tanto sol como sombra?
- Se cuenta con suficiente equipo y materiales como para que los niños no tengan que esperar demasiado ni pelear por su turno para jugar?
- ¿Existe una variedad de equipo y materiales apropiados para las edades de los niños?
- ¿Existen áreas tanto para el juego activo en grupo como para el tranquilo e individual?
- Los niños, ¿cuentan con vías claramente definidas, de manera tal que su tránsito no ocasione conflicto?
- El área exterior, está claramente definida, de manera tal que los niños sepan dónde comienza y dónde termina?
- En cuanto al tráfico vehicular, ¿se cuenta con una protección adecuada?
- Las fuentes de agua y los baños, ¿son accesibles?
- Los drenajes, cables eléctricos y otro material o equipo peligroso, ¿ha sido protegido?
- El área, ¿está libre de desperdicios?

El área exterior debe invitar a los niños, sin importar cuán variados sean sus intereses, destrezas físicas o estilos de aprendizaje. Considere incluir los siguientes sectores:

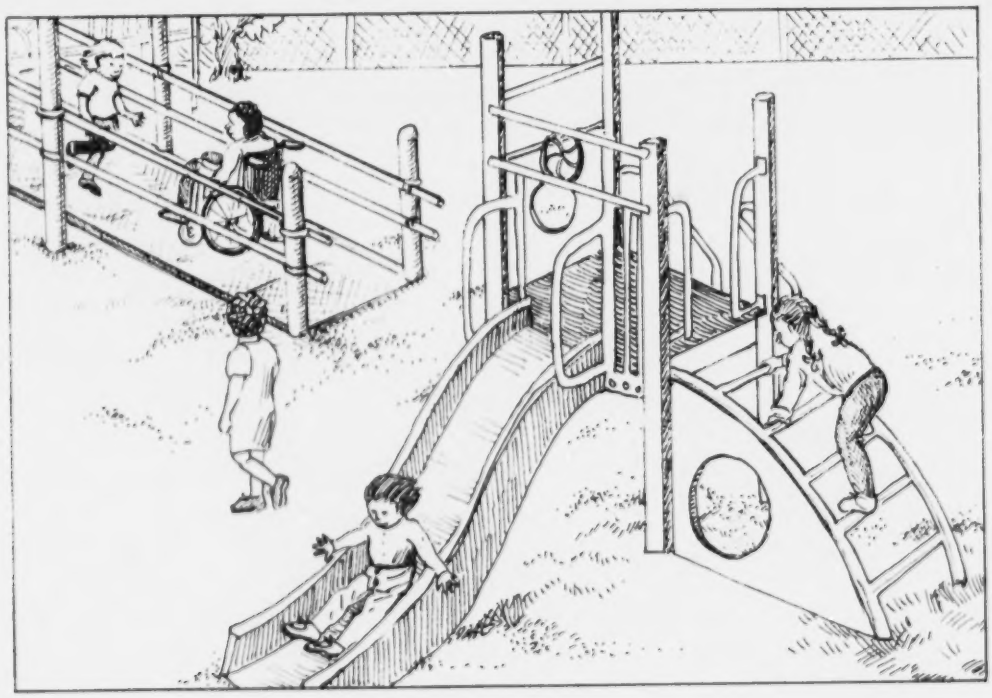
- para el equipo de juego,
- para excavar y verter,
- para montar,
- para el juego tranquilo,
- para el juego con la mascota,
- para la jardinería, y
- para la carpintería.

Usted puede adaptar el diseño de éstas áreas de juego para contrarrestar las limitaciones de entorno exterior. Si dicho espacio es limitado, usted tendrá que hacer recortes o combinar áreas de interés. Por ejemplo, el sector para montar puede servir para la carpintería, y el área tranquila, para el arte o los juegos en grupo.

La clave para hacer un uso exitoso del área exterior es contar con unos patrones de movilización seguros y fáciles de seguir. Los niños deben tener una idea clara del lugar en que se hace cada actividad. Para ello, se pueden exhibir ilustraciones de actividades. Con unas áreas claramente diseñadas, es posible evitar accidentes, confusión y decepciones, así como garantizar el gozo y el aprendizaje.

El equipo del área de juego

A los niños de todas las edades les fascina jugar en los equipos al aire libre. Ellos, disfrutan—sobretodo—las oportunidades de ascender, deslizarse, columpiarse, saltar, y colgarse. Al seleccionar el equipo para jugar al aire libre, se deben tener presentes los niveles del desarrollo infantil . Un área de juego logra ser tanto excitante como segura, en tanto el equipo de juego sea lo suficientemente desafiante como para invitar a su uso, pero no tanto como para ser peligroso.



A medida que los niños ganan fortaleza, coordinación corporal y equilibrio, se benefician de las múltiples oportunidades de desarrollo y practican sus nuevas destrezas en el equipo de juego. Ellos también adquieren autoestima y aprenden a compartir y a cooperar. El equipo de juego del cual pueden hacer uso los niños de manera segura, incluye lo siguiente:

- tablones y cojines de equilibrio
- rampas
- postes pequeños para deslizarse
- barras

- escaleras
- redes de ascenso
- escaleras curvas
- túneles
- pasamanos o escaleras horizontales (tenga en cuenta que muchos niños menores de cuatro años no pueden hacer un uso seguro del equipo por encima de sus cabezas)
- plataformas
- neumáticos o llantas de ascenso
- puentes de suspensión
- columpios convencionales
- columpios de neumático o llantas
- deslizadores
- balancines

No todos los programas de preescolar cuentan con un área al aire libre propia y con equipo de juego adyacente al salón. Por consiguiente, muchos de ellos hacen uso de parques públicos y de patios de juego cercanos. Incluso en aquellos programas que se cuenta con el propio equipo, suele irse a algún parque con el fin de variar la rutina y para ofrecerle a los niños experiencias más variadas. Al considerar hacer uso de un patio de juego público, usted debe intentar responder a los siguientes interrogantes:

- El patio de juego está suficientemente cerca, es decir, ¿como para caminar hasta allí y no estar demasiado cansado para jugar?
- El patio de juego, ¿está bien cuidado? El equipo, ¿está en buenas condiciones? El terreno, ¿está limpio y libre de desperdicios y basura?
- El equipo, ¿es apropiado para la edad de todos los niños?
- En el terreno, ¿hay mesas como para poder leer o dibujar tranquilamente?
- ¿Hay una fuente de agua? En tal caso, ¿está a la altura de los niños?
- El patio de juego, ¿tiene los límites claramente definidos como para que los niños sepan a dónde pueden jugar y a dónde no pueden hacerlo?

Dado que los ritmos del desarrollo físico infantil son muy variados, el equipo de juego y las actividades deben ser diseñadas para adecuarse a distintos niveles de destrezas. Como los niños utilizan el mismo equipo de maneras diversas, conocer las habilidades individuales de ellos, le permitirá ayudarlos a controlar su propio ritmo.

El área para excavar y verter

Una de las áreas favoritas es la de arena y agua, especialmente para los niños pequeños, que sigue siendo desafiante para los mayorcitos. Una buena área de arena y agua, es lo suficientemente grande como para que los niños jueguen solos o acompañados, sin llegar a sentirse hacinados. Ubicar ésta área cerca a una fuente de agua del exterior les permite a los niños experimentar tanto con la arena mojada como con la seca. Si lo anterior no es posible, considere el tener baldes, jarras, o botellas flexibles de agua disponible para ser utilizada en el área de arena y agua.

A continuación, incluimos unas cuantas sugerencias adicionales para realzar el excavar, el verter y el jugar constructiva y dramáticamente en ésta área.

- baldes plásticos y metálicos, tazones, y baldes con manijas
- palas, cucharas y cucharones de todos los tamaños
- embudos y tamices
- cazuelas, sartenes y moldes
- jarras plásticas
- arena o fuentes de agua y molinos

- carretillas pequeñas
- camiones viejos, autos, carros de bomberos y trenes
- gente y animales de caucho
- palitos de dulces
- cajas de cartón pequeñas y bloques viejos o de plástico
- objetos naturales tales como conchas marinas, ramas, piedras y hojas

Muchos niños utilizan el área de arena y agua como un escenario para el juego dramático. Por ejemplo, los niños pueden comenzar a "cocinar" y la arena vertida se convierte, entonces, en mezcla para bizcochos o en una taza de café. Si los niños muestran interés en esta clase de actividad, preséntele tazas y saleros, cucharas para medir, tazones y moldes para hornear. Las cajas de accesorios de apoyo a los temas de la agricultura y el campamento, también pueden llevarse al área de arena con el fin de promover el juego dramático de los niños.

Para organizar la arenera, es prudente tener presente los aspectos relativos a la higiene. Si el área no está protegida, es probable que, o bien gatos u otros animales, la utilicen y la ensucien. La solución a este problema la constituye cubrir la arenera cuando no esté en uso, con una carpa de plástico superpuesta.

El espacio para montar en triciclos

A la mayoría de los niños les fascina usar triciclos, "ruedas grandes", patinetes y remolques o vagones. Estos juguetes de ruedas desarrollan la fortaleza de los músculos grandes, a la vez que fortalecen el balance y la coordinación.

El área para montar y conducir vehículos requiere de una superficie dura. Halar y empujar los juguetes de ruedas, así como las destrezas de pedalear, mantenerse equilibrado, arrancar y detenerse, se logran con mucha mayor facilidad sobre una superficie dura. Los niños que tengan una buena coordinación también podrían disfrutar del patinaje sobre ruedas.

Con el fin de estimular a los niños a utilizar esta área, añada señales, tiza, flechas y conos grandes de color naranja para controlar el tránsito. Aquí también, sirven las cajas de accesorios para expandir las actividades de juego. Por ejemplo, una caja de accesorios de hospital, podría convertir a los ciclistas, en conductores de una ambulancia. Los niños también disfrutan utilizar los triciclos y demás juguetes de ruedas, con los accesorios relativos a los bomberos, la policía y el correo. De manera semejante, usted puede presentar ideas o materiales para apoyar las actividades relativas a una estación de gasolina o al lavado de automóviles.

Tal como ocurre con los juguetes de ruedas, los niños disfrutan al tiempo que se benefician al saltar con lazos, "Hula Hoops", y pelotas de diferentes tamaños y formas. El juego con esta clase de materiales, así como algunas actividades artísticas, pueden tener lugar, o bien en una zona verde amplia o sobre una superficie dura.

El espacio para el juego reposado

Tal como se anotó anteriormente, un aspecto importante de cuán apropiada sea el área exterior de juego, lo constituye designar un lugar específico para las actividades tranquilas. Aunque gran parte de lo que ocurre afuera es vivaz y ruidoso, a veces los niños querrán aislarse del agite de montar en triciclo y gritar. Es posible que ellos necesiten alejarse de los niveles de actividad superior y descansar mediante gratas actividades más reposadas.

Idealmente, los sectores tranquilos al aire libre deben estar ubicados a la sombra, de manera que los niños puedan literalmente—"refrescarse'. Este sector debe incluir lugares para sentarse, tales como una manta para sentarse sobre la hierba o una mesa para picnic cerca a algún árbol, en donde los niños puedan estar a gusto. El sector más tranquilo se puede equipar con materiales que le ofrezcan a los niños algo para hacer, no solamente la posibilidad de evitarlo. Para ello, se sugieren los siguientes tipos de materiales:

- crayolas, tiza y papel,
- libros,
- una grabadora y cintas
- caballete y pinturas
- juguetes de mesa de piezas grandes para juegos tranquilos, y
- caballetes y una manta para hacer sombra o hacer una casita.

Otra opción para el sector más tranquilo, es construir una casita de madera o adquirir una comercial de plástico. La casita, además de proveer un refugio para los niños, propicia el juego dramático.

El jardín

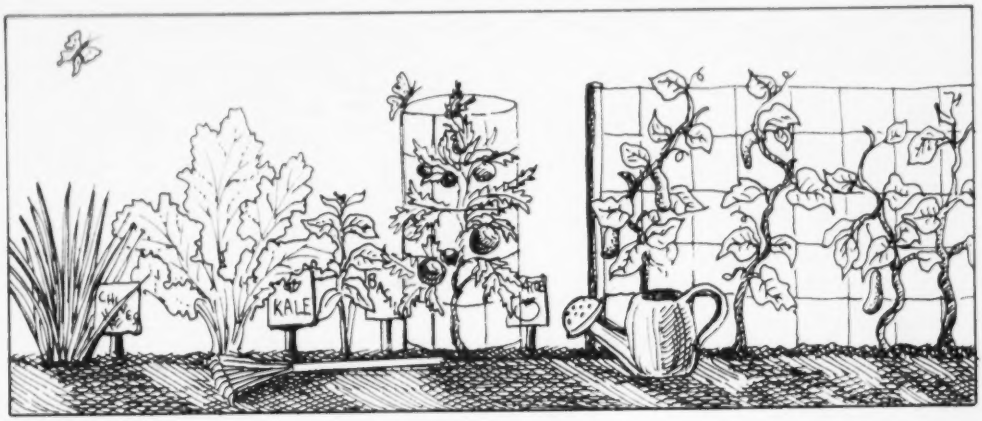
Aprender de los libros cómo crecen las plantas es una cosa, y otra muy distinta es verlo ocurrir al aire libre. En relación con la ciencia, el ambiente exterior es el laboratorio perfecto para el aprendizaje.

Un jardín ofrece la posibilidad de combinar el gozo y el aprendizaje. Dependiendo de la disponibilidad de terreno, se pueden sembrar flores o plantar vegetales, que luego se puedan consumir a la hora de las meriendas. A la mayoría de los niños les maravilla ver convertirse las semillas que han sembrado en flores y, luego, en vegetales.

Entre los materiales sugeridos para el jardín, se encuentran:

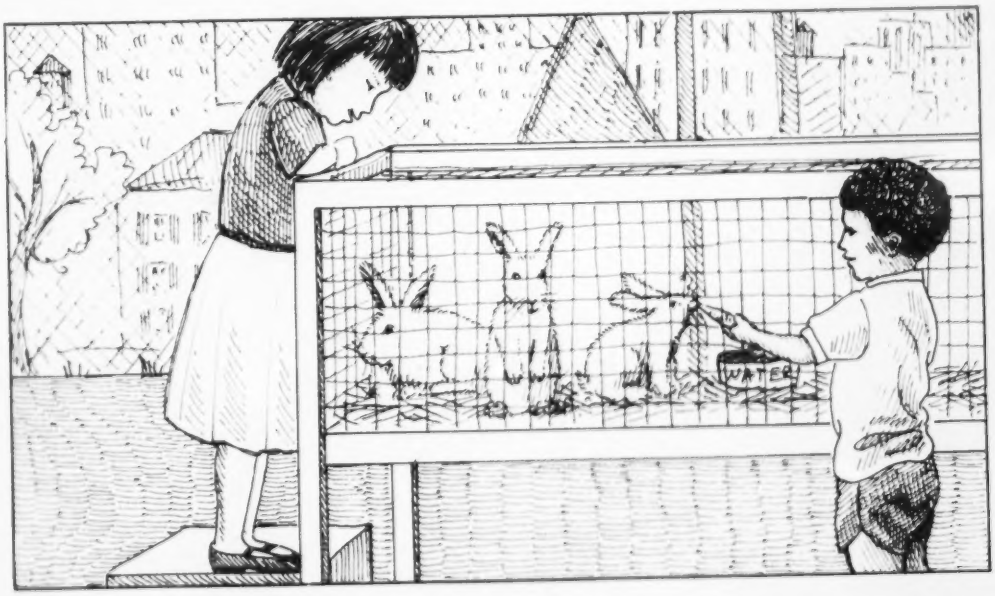
- varias series de utensilios de jardinería,
- semillas y/o plantas,
- acceso al agua,
- una carretilla,
- bolsas de tierra y fertilizante,
- regaderas y mangueras, y
- cuerda y madera para demarcar las hileras.

De ser posible, es una buena idea ubicar el jardín distante de los otros juegos más activos, y fuera de la vía del juego de tránsito intenso. Una posibilidad podría ser usar un lado de la edificación diferente de aquellas donde tiene lugar el resto del juego al aire libre. Por ejemplo, cerca a la puerta principal, se podrían plantar lechos de flores; de ésta manera, los padres podrán observar y disfrutar de las actividades de jardinería de sus hijos. Otra manera de hacer posible la jardinería, cuando el espacio es limitado, es plantar el jardín en una carretilla, un vagón, llantas de camión, recipientes u ollas. La ventaja de utilizar los dos primeros es que usted puede movilizarlos con el fin de controlar la cantidad de sol que deba recibir el jardín.



El espacio para la mascota

Tener animales les enseña a los niños a cuidar a los animales y a hacerse responsables de ellos. Los conejos, conejillos de indias, "hamsters" y "gerbils", son algunas mascotas comunes en los programas de preescolar, aunque algunos de éstos programas cuentan con loros, peces, lagartijas, e incluso, con culebras. Es necesario verificar los requisitos necesarios antes de adquirir cualquier mascota. Para prevenir objeciones, es recomendable consultar a la administración, las juntas o comités, así como se recomienda también, consultar a los propietarios del local con anterioridad.



Las jaulas para las mascotas deben ser de un tamaño suficiente como para que se muevan en ellas sin herirse. Además, las jaulas deben limpiarse con frecuencia. La ubicación de la jaula también tiene importancia, pues se debe proteger a los animales, tanto del clima como de otros animales, si se les deja afuera toda la noche. Es importante considerar que lo mejor tal vez sea, entrar a las mascotas durante la noche.

Aun los niños más pequeños pueden aprender a cuidar de las mascotas. Ellos podrán necesitar de su orientación para aprender a guiarlos, sostenerlos y acariciarlos sin hacerles daño. Además, a los animales puede hacerles daño ingerir alimentos que no hagan parte de su dieta. Mantener rotulados los tarros de alimentos para animales, les ayuda a los niños a aprender lo que sus mascotas pueden comer.

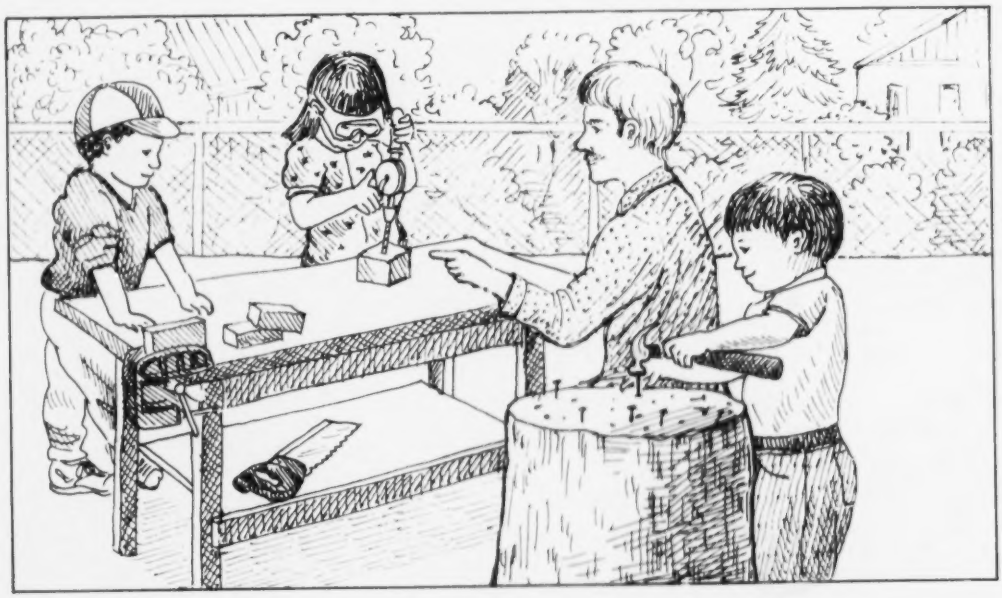
Incluir mascotas en el área al aire libre es una responsabilidad adicional para los maestros. Sin embargo, lo que los niños aprenden al tener mascotas es invaluable para el desarrollo emocional y social. Tener animales les da a los niños la oportunidad de ser responsables, considerados y cuidadosos. Los niños podrán observar el crecimiento, el cambio y los hábitos de la vida animal. Aprenderán sobre el nacimiento, los estilos de vida y, en algunos casos, sobre la muerte.

El espacio para la carpintería

El área al aire libre es una excelente ubicación para la carpintería o el trabajo con madera. Las actividades con ésta y con herramientas, puede ser tan sencilla como clavar sobre un tronco cortado, o tan sofisticada como trabajar sobre una mesa de carpintería con herramientas, madera aserrada, y con objetos variados para decorar las fabricaciones.

Dado que los niños en esta área se involucran frecuentemente en forma bastante activa en lo que hacen, es útil ubicar el área en un lugar en el que los niños no sean perturbados. Usted también necesitará de absoluta visibilidad del área de carpintería, para que pueda intervenir en cualquier momento en que se presente un posible riesgo.

Si usted cuenta con una mesa de carpintería, compruebe que sea resistente y que esté a una altura apropiada para los niños; aproximadamente a la altura de la cintura. Si los niños van a aserrar, se debe contar con "C-clamps" o con tornillos para asegurar la madera.



Las herramientas pueden almacenarse en una caja de madera resistente o colgarse de un tablero perforado con siluetas que indiquen el lugar correspondiente a cada uno. Es importante proteger las herramientas, ya que muchas se oxidan si se mojan. Un equipo básico de herramientas incluye:

- martillos (11-13 oz.),
- sierras (12-16 oz.),
- clavos de varios tamaños y de cabeza grande,
- perforador o drill manual,
- reglas,
- hojas metálicas y papel de lija, y
- pedazos de madera suave (Ej: pino) de diversos tamaños.

Unas buenas fuentes para obtener dichos trozos de madera pueden ser los padres, los aserraderos, las carpinterías locales, los artesanos y los manufacturadores de madera. Antes de dárselas para que jueguen, compruebe que la madera carezca de espinas, clavos o puntillas partidas, así como de cualquier otro posible objeto con que se puedan hacer daño los niños.

Al principio, los niños disfrutarán el experimentar con la madera y las herramientas reales. Aprender a cortar con una sierra, a perforar la madera, y a clavar, serán actividades tan satisfactorias que mantendrán el interés en el área por un buen tiempo. A medida que los niños refinan sus destrezas, ellos responden positivamente a la adición de otros materiales. A continuación se presentan algunas sugerencias.

- clavijas o estaquillas
- palitos de dulces
- corchos
- alambre
- carretes de madera
- pegante para madera ("Elmer's glue")
- lana y cuerda
- icopor
- plumas
- tapas de envases plásticos

En algunas ocasiones, los niños querrán pintar sus obras de carpintería. Para ello se puede, o bien llevar afuera la témpera que utilizan en arte, o bien llevar adentro las construcciones que se desee pintar.

Almacenamiento de los materiales

Dado que la mayoría de los materiales para el juego al aire libre o el equipo no puede dejarse desatendido ni expuesto al clima, a muchos maestros les preocupa el problema de tener que sacarlo y luego entrarlo todos los días. Creemos que una solución es construir un sitio cubierto o cobertizo que sirva de resguardo. Los padres, las personas de la tercera edad, o algunas clases de arte industrial locales, pueden ser fáciles de persuadir para que ofrezcan sus servicios como voluntarios para llevar a cabo un proyecto especial de construcción. Otra alternativa es adquirir el cobertizo en una tienda y armarlo como un proyecto de la clase. Dependiendo del material del cobertizo, sus paredes exteriores pueden constituir una maravillosa área para que los niños pinten un mural.

Dentro del resguardo, el espacio para almacenar puede organizarse en secciones separadas para los diferentes tipos de materiales y de recursos. Por ejemplo, una sección se puede reservar para almacenar los juguetes para jugar en la arena y otra se puede destinar a las pelotas. Con pintura o cinta se pueden demarcar las secciones en el piso en las cuales almacenar el equipo grande, tales como las señales y los conos grandes color naranja, utilizados en el sector de conducir vehículos.

Para almacenar los "Hula Hoops", los lazos para saltar y algunas herramientas de jardinería, se pueden pegar ganchos en las paredes en los cuales colgarlos. Unos anaqueles bien resistentes, también facilitan que el almacenamiento en el resguardo, sea más organizado. Las cajas de plástico en que se transporta la leche son muy eficaces para almacenar los materiales de juego al aire libre, pues además de permitir el drenaje, permiten la circulación del aire. Los niños pueden cargar las vacías fácilmente hasta el sitio de excavación y vaciado, para recoger, por ejemplo, los juguetes. Luego, entre todos, pueden llevar la caja llena hasta el resguardo. De manera similar, las canastas grandes para la ropa (especialmente las altas) con hoyos para la ventilación, pueden servir para guardar materiales grandes como las pelotas.

Aspectos legales y relacionados con la seguridad personal

Dado que en el exterior tienen lugar un sinnúmero de accidentes, los aspectos legales y relativos a la seguridad personal son de especial importancia en esta área. En la mayoría de los estados, existen leyes y reglamentos que definen los requisitos mínimos necesarios para organizar un espacio de juego al aire libre. Dichas leyes, por lo general, establecen los requisitos en cuanto al área que se necesita en pies, el acceso al área de juego, el cercado, reglamentos básicos de seguridad y especificaciones en cuanto al equipo de juego. Algunos condados, exigen además, que se cumpla con requisitos adicionales. Tanto los maestros como los padres deben estar al tanto de las leyes estatales y municipales, con el fin de garantizar que sus espacios de juego al aire libre cumplan con lo prescrito por la ley.

La seguridad es la prioridad

Debido a la gran diversidad de actividades que tienen lugar al aire libre y a la variedad de equipo de juego del que se hace uso, lograr que los niños no se hagan daño no es tarea fácil. Uno de los factores que debe tenerse en cuenta es cuán apropiados son, tanto el equipo como los materiales para las edades del grupo, con respecto al desarrollo cognoscitivo y socio-emocional y a la estatura de los niños. Los accidentes tienden a ocurrir mucho menos cuando el diseño del equipo y de los materiales está acorde con los tamaños y las destrezas de los niños.

Al planear el entorno o ambiente de juego al aire libre, es esencial buscar el balance entre el desafío y el riesgo. Tanto el área de juego como el equipo deben presentarle a los niños un reto, porque los retos promueven el crecimiento y el aprendizaje. Un espacio exterior óptimo ofrece una serie de retos presentados gradualmente, de manera que los niños puedan incrementar y poner a prueba sus destrezas, progresivamente. Sin embargo, los adultos deben ser cuidadosos con el fin de garantizar que los retos sean aquellos que los niños puedan percibir y emprender. Cuando una actividad pueda conducir a un resultado peligroso que los niños no puedan prever, el reto se habrá convertido en un riesgo. El papel de los adultos, es eliminar tales peligros y riesgos innecesarios.

Por qué los niños pequeños tienen problemas con el equipo de juego al aire libre

Aunque los niños se refieren al area del patio de juegos como "la mejor", ésta área exterior también es el área en que ocurren más accidentes. Los niños pequeños suelen experimentar por naturaleza; ellos están ansiosos por explorar las diversas formas en que el equipo de juego puede emocionarlos y gratificarlos. Sin embargo, para proteger la seguridad de los pequeños durante esta exploración, es necesario tener presentes los factores del desarrollo que trascienden a las destrezas físicas. Entre dichos factores, se encuentran:

- ***La tendencia a concentrarse en un solo aspecto de una situación.*** Por ejemplo, al intento de trepar hasta el tope de una estructura de juego, un niño probablemente no podrá prever el peligro que le estará causando a otros niños (como al empujar a otro fuera de su camino).
- ***Dificultad para juzgar las relaciones espaciales.*** Los niños pequeños podrán no notar un columpio cercano ni a otro niño que se desliza en su dirección.
- ***Estos factores pueden conducir a los niños pequeños, sin saberlo, a situaciones peligrosas.*** La cuidadosa supervisión de los adultos—incluidas la indicación de los mayores peligros y de las reglas para jugar en forma segura—es esencial para lograr prevenir accidentes y golpes.

El uso de superficies protectoras

La mayor parte de los golpes o accidentes relacionados con el equipo de juego se debe a las caídas sobre la superficie debajo del equipo de juego. Por lo tanto, es imperioso hacer uso de material protector. Las superficies contra golpes pueden minimizar tanto la frecuencia, como la severidad de los golpes. El asfalto, la hierba o el terreno, no ofrecen una protección adecuada contra las caídas.

Los mejores materiales para prevenir golpes son trozos de corteza de árbol ("mulch") arena, grava en pedazos y llantas desmenuzadas. Dichos materiales sueltos deben colocarse a una profundidad de al menos seis pulgadas y con frecuencia se deben rasar y nivelar. (Los detalles sobre las superficies contra impactos, así como otras guías para la seguridad, pueden encontrarse en "The Handbook for Public Playground Safety"—Manual para la seguridad de los parques públicos—del Consumer Product Safety Commission, su distribución es gratuita. Para solicitar publicaciones, debe escribir a Publication Request, U.S. Consumer Product Safety Commission, Washington, D.C. 20207).

Cómo hacer que los deslizadores y los columpios no ofrezcan riesgos

Tanto los deslizadores como los columpios son una causa corriente de los accidentes que sufren los niños menores de seis años. Para que los deslizadores sean más seguros, deben cumplir con los siguientes criterios:

- Las plataformas deben ser lo suficientemente grandes como para acomodar a varios niños.
- Para que los niños puedan apoyarse al ir de una posición de pie a estar sentados, debe haber barandas.
- Los toboganes deben tener lados de por lo menos cuatro pulgadas a todo lo largo.
- El final del tobogán debe ser paralelo al terreno, con el fin de reducir la velocidad de deslizamiento del niño y para facilitar la transición de deslizarse a estar de pie.
- La salida del tobogán, debe estar ubicada en un sector poco congestionado del área de juego al aire libre.
- Los toboganes de metal se deben ubicar a la sombra. (Los toboganes de metal se calientan; en consecuencia, los adultos deben siempre comprobar su temperatura antes de que los niños jueguen en ellos).

Para garantizar la seguridad de los columpios, compruebe que cumplan con los siguientes criterios:

- Los asientos de los columpios son de materiales livianos y flexibles tales como plástico, caucho, o fieltro, con el fin de minimizar cualquier caso de impacto.

- Los columpios para los niños más pequeños, ofrecen equilibrio en todos los lados y carecen de riesgo de quedar atrapados o de elementos que pudieran causar estrangulación. (Una buena opción la constituyen los asientos tipo balde).
- Los ganchos en "S" que se utilizan para suspender los columpios están bien apretados; de manera que la ropa de los niños no se enrede en ellos.
- Las estructuras en que se apoyan los columpios están ubicadas a distancia del otro equipo y las demás actividades.
- Los columpios de neumáticos están separados de los columpios convencionales.
- Se deben evitar, los columpios de soga o lazo, los trapecios, y los anillos para ejercicio.

Inspección y mantenimiento del equipo de juego al aire libre

La inspección y el mantenimiento frecuentes pueden prevenir accidentes. Algunos de los programas de preescolar cuentan con sus propios sistemas de inspección y mantenimiento, lo que incluye una lista de verificación. Algunas de las preguntas que se deben formular durante una inspección rutinaria, son las siguientes:

- El área, ¿está limpia de desperdicios, vidrios rotos y basura?
- El equipo o alguno de los sectores de juego, ¿ha sufrido algún daño a causa o bien del uso o del vandalismo? (Ej: componentes partidos o que faltan).
- El equipo ¿ha sufrido deterioro, incluidos el óxido, las grietas o las espinas?
- Todo el equipo, ¿tiene protección contra golpes?
- ¿Hay peligros (Ej: bordes afilados, protuberancias, superficies que puedan pellizcar y lugares en los que se pudiera enredar la ropa, como un gancho en "S")?
- Los niños pueden tropezarse con cordones expuestos sobre anclajes, o con piedras grandes, raíces, o con otros obstáculos del entorno natural?
- Toda la herramienta, ¿es segura? Las conexiones, cubiertas o mecanismos de enganche, están en buenas condiciones? Las partes móviles, como los mecanismos para que el columpio cuelgue, están gastados?

Además de las inspecciones generales frecuentes, también se deber garantizar las inspecciones detalladas de manera regular.

Consideraciones climáticas

A diferencia del entorno interior del aprendizaje, el exterior constantemente sufre cambios y el clima influye en las actividades que occuren allí. Para los niños es importante salir todos los días, pero no deben exponerse a ningún peligro. Entre las condiciones peligrosas se encuentran las tormentas eléctricas, las advertencias en cuanto a posibles fenómenos, el calor o el frío intenso y los alertas en cuanto a la calidad del aire.

Para acomodarse a los cambios causados por los cambios de clima, se puede modificar el horario diario. Por ejemplo, después del primer día de primavera, o después de la primera nevada, es deseable extender el tiempo al aire libre. Sin embargo, en un día frío y con mucho viento lo deseable será reducir el tiempo de jugar afuera. Con frecuencia—cabe anotarse—es a los adultos a quienes los mortifica el clima, no a los niños. Si el clima no ofrece peligro, los niños deben contar diariamente con tiempo para jugar al aire libre.

Si la temperatura desciende a menos de la temperatura de congelación (32 grados Fahrenheit y 0 grados Celcius) deben tomarse precauciones si en su equipo de juego hay estructuras metálicas. Algunos niños se han herido porque sus lenguas se han adherido a estructuras metálicas. Si ellos tratan de zafarse, ellos pierden la piel de la lengua, lo que sin duda, es una herida dolorosísima. En estas condiciones, mantenga agua tibia en el patio de juego y enséñeles a los niños las siguientes reglas:

- Nunca pongas la lengua sobre el equipo de juego.
- Si lo haces y se te pega, ¡No te muevas y pide ayuda!

Mantenga quieto al niño y mójele la lengua con el agua tibia para despegarlo.

En las áreas del país en que los inviernos sean excesivamente fríos, muchas de las actividades sugeridas en este módulo no podrán llevarse a cabo en el exterior. Sin embargo, se puede tratar de que los niños reciban aire fresco y que tengan un lugar en que utilicen sus músculos grandes diariamente. Incluso, unos cuantos minutos para correr afuera pueden ser suficiente.

Evaluación de la eficacia del área

La manera en que los niños utilizan el área exterior le permitirá establecer qué cambios son necesarios y cuándo hacerlo. Dado que el área al aire libre es una parte tan importante de su programa, se recomienda evaluar y realzar con frecuencia su eficacia. Tenga en cuenta los siguientes interrogantes:

- Todos los espacios o sectores, ¿se utilizan?, ¿o algunos son ignorados?
- Los niños, ¿están en capacidad de mantenerse involucrados en las actividades?, ¿o se distraen constantemente? En tal caso, los lugares, ¿necesitan ser reorganizados?
- Los niños tienen al aire libre, ¿suficientes actividades posibles? ¿Hay niños que deambulan sin rumbo?
- ¿Existen peligros que requieran atención?
- En el espacio exterior, ¿existen suficientes retos para los diferentes niveles de destrezas de los niños? Algunos niños, ¿están listos para enfrentar retos nuevos?

Mediante la observación constante del uso que hacen los niños del espacio exterior, usted podrá hacer ajustes y/o adiciones, de manera que dicho espacio exterior sea tan atractivo a los niños como el espacio de adentro.

III. Observación y estimulación del aprendizaje infantil

En el *Currículo Creativo* los maestros dedican tiempo a observar lo que los niños hacen en el espacio para poder diseñar un programa apropiado que satisfaga las necesidades de los niños. La mejor manera de aprender acerca del comportamiento de los niños es por medio de la observación directa.

Cómo utilizan los niños el área exterior

Como los niños se dirigen a los materiales y a las actividades progresivamente, y adquieren destrezas paso a paso, el nivel de desarrollo de un niño depende de cierto número de factores que incluyen la edad, las experiencias y sus habilidades e intereses individuales. Sin embargo, para cada tipo de actividad al aire libre, los niños atraviesan dos etapas básicas: la exploración y la experimentación.

Durante la etapa de **exploración,** los niños descubren todo lo que pueden de su entorno. Ellos se hacen preguntas como, por ejemplo: ¿Para qué es una arenera? ¿Cómo funciona un columpio? ¿Adónde subimos? Los niños exploran tanto las propiedades del equipo y de los materiales, como las posibilidades de utilizarlos. Si ellos nunca han jugado en una arenera, dejarán que la arena se deslice entre sus dedos y sentirán cómo se siente, cómo se separa y cómo cae. Ellos se sentarán, saltarán y caminarán la arenera, para saber lo que pueden y lo que no pueden hacer.

La segunda etapa, la de **experimentación** es una consecuencia de la primera. Una vez que los niños han adquirido cierta experiencia con los materiales, ellos se sienten libres para experimentar y arriesgarse. Los niños en esta etapa que juegan en la arenera, podrán añadirle un balde de agua a la arena para ver qué sucede o vaciar un balde de arena invertido, para ver si se forma una torre. Contar con materiales nuevos y con tiempo para explorar, conduce a los niños a infinitas posibilidades de descubrimiento al aire libre.

Es probable que los diferentes niños se encuentren en diferentes etapas de desarrollo para diferentes actividades. Para ilustrarlo mencionaremos el caso de Pablito, un niño de cuatro años que ha desarrollado buenas destrezas de motricidad gruesa, es factible que se encuentre en la segunda etapa de desarrollo en cuanto a las actividades de trepar. Sin embargo, sus destrezas de motricidad fina y coordinación ojo-mano, no se han desarrollado tanto, así que es posible que Pablito se encuentre únicamente en la etapa de exploración respecto a las actividades de carpintería. Esto significa que el mismo niño que salta entre las barras de un equipo para trepar, puede tener dificultades para clavar sobre madera. En consecuencia, los maestros deben diseñar sus programas para atender las necesidades de cada niño en particular, además de los diversos niveles de desarrollo de los niños a su cuidado.

Observación individualizada de los niños

Observar a los niños al aire libre exige concentración. Como tantas actividades tienen lugar a la vez, es fácil observar a los niños sin ver realmente lo que sucede. Concentrar sus observaciones sabiendo lo que está buscando al observar a los niños jugar al aire libre, puede ayudarle.

Para saber qué uso hace un niño del espacio exterior, pregúntese lo siguiente:

- ¿Qué áreas y equipo prefiere el niño?
- ¿Hay áreas de juego o equipo que el niño evite? ¿Debo animarlo a que intente estas actividades?

- ¿Durante cuánto tiempo juega el niño en cada área?
- El niño, ¿utiliza el equipo en formas creativas?
- El niño, ¿interactúa con otros niños o juega solo? ¿Debo intervenir?
- El niño, ¿solicita ayuda? ¿A quién le pide ayuda (a adultos o a otros niños)?
- El niño, ¿actúa diferente (en términos de sus destrezas lingüísticas, sociales o físicas) afuera y adentro?
- ¿Qué intereses especiales tiene el niño? Y, ¿cómo puedo ampliar dichos intereses?

Observar de manera detallada a los niños en el exterior, le permitirá ver cómo utilizan los niños sus destrezas en la exclusividad de este entorno. Y, al observarlos tanto en el entorno del salón de clase como al aire libre, usted podrá hacerse una imagen completa de las fortalezas, necesidades y preferencias de cada niño. Usted podrá presenciar al aire libre, el empleo de destrezas que en la clase desconocía, descubrir aspectos de la personalidad del niño de los que no había sido testigo y estar al tanto de la valentía inesperada o de temores.

La interacción con los niños

Aquellos maestros que destinan tiempo a observar cómo emplean los niños el espacio exterior pueden hacer uso de esta información para propiciar su aprendizaje. Su atención y refuerzo alientan a los niños a intentar cosas nuevas.

Al ofrecerle refuerzo a un niño por un logro alcanzado, sea específico respecto a lo que está reforzando. Si una niña conduce un triciclo sola por primera vez, se podría decir: "¡Tere, te vi conducir el triciclo solita! Lo hiciste en una gran distancia". Si un niño por fin se decide a acariciar a un conejo, después de haber sentido temor a acercársele, usted podría reforzar este logro, diciendo algo como: "David, aunque al principio tenías miedo de acariciar al conejo, lo hiciste. ¿Cómo lo sentiste? Los comentarios como éste, le dicen al niño que es aceptable sentirse asustado y le ofrece la oportunidad de hablar de ello, si lo desea.

Para ofrecerles estímulo a los niños en el espacio exterior, le sugerimos tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ***Utilice el nombre del niño*** para hacerlo sentirse importante y único y, además, para que el niño confirme que es a él/ella a quien usted se dirige.
- ***Sea específico*** respecto a lo que el niño haya logrado. Si las destrezas de trepar del niño son dignas de mencionar, hágalo.
- ***Evite las palabras cargadas*** de valor tales como "bueno" y "buenísimo". Más bien diga, "Saltaste muy alto en el palo saltarín".
- ***Encuentre algo*** que reforzar en cada uno de los niños.

Los niños con frecuencia buscan el refuerzo de los maestros: "Míreme", o "Miren lo que puedo hacer", son expresiones que se escuchan con gran frecuencia en el patio de juego. Algunos niños piden reconocimiento, muchas veces durante una sesión al aire libre. En la medida de lo posible, trate de responder a tales solicitudes con afirmaciones estimulantes y de reforzar a todos los niños, incluso a aquellos que no lo soliciten. Trepar un nivel en el equipo de trepar puede ser un logro tan grande para un niño, como llegar hasta el tope puede serlo para otro.

La intervención por razones de seguridad

En cualquier momento en que la seguridad de un niño corra riesgos, los maestros deben intervenir. Si un niño se encuentra peligrosamente cerca a un columpio, o si un niño está utilizando las herramientas de carpintería en una forma peligrosa, es necesario que el maestro intervenga inmediatamente.

Cuando su intervención obedezca a razones de seguridad, dé instrucciones claras y específicas. Gritar: "¡Manuel, ten cuidado con el martillo!", no le transmite a Manuel el mensaje sobre lo que hace indebidamente; únicamente interrumpe su concentración. Lo que Manuel necesita es que se le diga específicamente lo que debe hacer para corregir el problema. Por ejemplo, si él está martillando por el lado contrario, podría decírsele: "Manuel, voltea el martillo y martilla con el lado plano". En el caso que no se reciba respuesta, usted le debe demostrar cómo hacerlo. De manera semejante, gritar el nombre de Natalia, si ella está de pie frente al deslizador y un niño está a punto de deslizarse y golpearla, tampoco tendrá mayor efecto. Lo más probable es que al oír su nombre, ella la mire a usted y no que se mueva de donde esté. Si en cambio, usted le dice: "Natalia, muévete, Alejandro va a deslizarse", es muy probable que ella lo haga pues se le está diciendo qué hacer y por qué hacerlo. Después del incidente, usted podría recordarle a Natalia, las reglas del juego seguro y lo que habría podido suceder.

Para algunos niños, los desafíos físicos del espacio exterior pueden atemorizarlos. Por lo tanto, es de gran importancia ofrecerles tanto ayuda como ánimo. Algunos niños querrán sentir su mano en su cintura mientras ascienden hasta el tope del deslizador, o querrán que los espere al final. Otros, sólo querrán saber que usted está cerca. Si usted no tiene la certeza de que un niño desea o necesita ayuda, sólo pregúntele: "¿Quieres que yo . . . ?". para obtener una respuesta franca.

En ocasiones, las situaciones se tornan demasiado desafiantes. Un niño puede llorar o pedir ayuda al caerse del equipo de juego. En tales casos, es útil que usted manifieste que la situación es amenazadora, pero proveyéndole una manera de manejar la situación temeraria. Los niños necesitan que se les transmita el mensaje que es aceptable sentir temor y pedir ayuda. "Te asustó estar tan arriba. A todo el mundo no le gusta estar tan alto". Usted puede reforzar lo que el niño haya logrado y sugerirle otra actividad. "Ayer la pasaste muy bien en los columpios. ¿Quieres intentarlo después?

A medida que observe a los niños jugando al aire libre, usted tendrá un sentido más claro de los desafíos para los que cada niño esté listo. de esta forma, usted podrá darle a cada niño el refuerzo suficiente para que intente hacer cosas nuevas o practique otras actividades.

Cómo aprovechar todos los momentos en pro del aprendizaje

Una de las razones por las que el espacio exterior es tan valioso es que, en muchos casos, es impredecible. Sin embargo, los eventos que suceden allí, permiten fomentar el aprendizaje infantil. Por ejemplo, usted podría hablarles a los niños sobre las aves que vuelan sobre sus cabezas y preguntarles: "¿Adónde creen que van esas aves? A lo que un niño podría responder: "A casa". Usted podría ampliar esta respuesta diciendo algo como: "Deben ir a casa. ¿Adónde más podrían ir?, o ¿Alguien sabe cómo se llaman las casas de las aves?". Esta clase de situación podría conducir al inicio de una experiencia relacionada con las ciencias naturales sobre aves y nidos.

Interactuar con los niños al aire libre le aportará diversas oportunidades de cuestionar a los niños con el fin de que ellos:

- recuerden o evoquen experiencias ("qué fue lo que viste que pasó?"),
- predigan causa-efecto ("¿Qué crees que sucedería si . . . ?"),

- comparen y clasifiquen ("¿Cuál es más pesado?"), y
- propongan soluciones a problemas ("¿Cuáles son algunas de las formas en que podemos llevar la nieve desde aquí hasta la arenera?").

Un espacio exterior cuidadosamente organizado, ofrece tan diversas oportunidades de aprender que los maestros simplemente tienen que observar las actividades que los niños inicien y reaccionar de maneras en que se fomente el aprendizaje.

IV. Ampliación e integración del aprendizaje infantil

Además de observar y responder a las exploraciones de los niños en el espacio exterior, los maestros pueden darle más vida al tiempo que se pase al aire libre mediante la planificación de actividades especiales y de la integración de dichas actividades con otras áreas del currículo.

Las actividades especiales

Muchos de los materiales que se necesitan para llevar a cabo actividades especiales están, de por sí, disponibles en el exterior. Por ejemplo, el barro o la nieve, pueden servir como alternativa al juego con arena y agua. Afuera, es posible disfrutar de toda clase de juegos. Y, a veces es muy agradable planificar un "picnic" en un día con un buen clima.

El juego con barro

A muchos niños pequeños les fascina jugar entre el barro. Dado que el barro es totalmente diferente de la arena en cuanto a su frialdad y textura, les ofrece a los niños nuevas experiencias sensoriales. Aunque la mayoría de los maestros prefiere tener las experiencias con barro con poca frecuencia, darle a los niños la oportunidad de esta experiencia, de vez en cuando, es una buena idea. especialmente durante el clima cálido.

El barro se encuentra disponible en su estado natural, después de una lluvia en clima cálido. Si existe un terreno que no haya sido plantado aún, usted podría permitirle a los niños caminar sobre el mismo. A ellos les encanta sentir y observar el barro que se desliza entre sus dedos y cubre sus pies. Esta clase de exploración también puede tener lugar en un hueco con tierra. Hacer pasteles y bizcochos de cumpleaños también constituye una grata actividad. Aunque, por supuesto, hacerlo sea ensuciador, usted podría organizar esta actividad durante un día de verano cuando los niños tengan puestos sus trajes de baño y puedan limpiarse con una manguera.

Como alternativa al juego con barro, en el que los niños literalmente se meten de lleno en el terreno, se puede colocar barro en una mesa para el agua o en una piscina plástica pequeña puesta sobre una mesa baja. Como los niños primordialmente usarán las manos para jugar, se ensuciarán mucho menos.

El juego con barro se puede realzar, proveyendo materiales y accesorios similares a los utilizados en el juego con arena y agua.

El juego con nieve

A los niños los intriga la nieve. Pocos pueden resistirse a probar un copo, o a acostarse para dejar su huella en una nieve fresca. La creatividad se integra con el juego con nieve cuando los niños utilizan ramas o sus propias manos, para hacer dibujos. Las acuarelas ("water colors") o la pintura vegetal también pueden utilizarse para "pintar" en la nieve.

En forma similar, construir en la nieve es excitante y desafiante. Hacer personas de nieve es siempre una de las actividades preferidas. Los niños también disfrutarán el excavar en la nieve, tal como lo disfrutan en la arena. Juntas, la arena y la nieve pueden utilizarse para construir túneles, puentes, edificaciones grandes y "pizzas" gigantes. A las construcciones de arena y nieve se les puede echar agua para que los niños sean testigos del proceso de derretimiento. En forma

inversa, en los recipientes con agua dejados en la arenera puede observarse el congelamiento.

Otros juegos

A los niños les encanta jugar toda clase de juegos y los maestros pueden utilizar dichos juegos como una oportunidad de reforzar las destrezas sociales. La mayoría de los juegos puede modificarse para habilitar a los niños a jugar entre sí, más que contra sí mismos. Los juegos de paracaídas, de pelota, de negocios como el monopolio y de resolver problemas en grupo, son algunos ejemplos de juegos en los que todos ganan y nadie pierde.

Muchos de los juegos que tienen lugar adentro, pueden ser también agradables de jugar al aire libre. Por ejemplo: "Patear el tarro", los anillos "hoola-hoop", "Hockey Pokey," "Sigamos al líder", "Escondidas" y "Simón dice: . . ." son juegos que los niños pueden disfrutar tanto en el salón como al aire libre.

Los juegos que requieren pelotas, bates, mallas de alambre y herraduras, deben jugarse siempre afuera. A la mayoría de los pequeños les encantan los juegos de lanzar que involucren pelotas o "frisbees". Los juegos de correr también tienen acogida, tales como "Luz roja, luz verde". Las búsquedas de tesoros y las carreras de obstáculos son especialmente desafiantes al aire libre.

Los padres y abuelos son una magnífica fuente de recursos, en cuanto a juegos nuevos se refiere. Invítelos a que compartan con los niños, juegos que ellos recuerden de su infancia. A los niños también se les debe animar a inventar sus propios juegos. A la mayoría le gusta crear reglas, desafiarlas y negociar reglas nuevas con otros niños. El entorno exterior les ofrece a los niños, además del espacio, la oportunidad de disfrutar de toda clase de juegos.

Los "picnics"

Un "picnic" previamente planificado y una merienda sorpresa al aire libre son dos experiencias que tanto los niños como los maestros disfrutan. La planificación previa contribuye a que comer al aire libre se lleve a cabo más tranquilamente para todos. La regla de oro en estos casos es servir alimentos 'fáciles" de comer. Las siguientes son unas cuantas sugerencias:

- toda clase de frutas frescas;
- vegetales frescos (arvejas, zanahorias, apio y coliflor);
- jugos empacados en forma individual;
- "sánduches" o emparedados de mantequilla de maní y mermelada o jalea;
- huevos cocidos;
- "pretzels', saltinas, pan árabe, "bagels" y tortillas;
- nueces, semillas (de calabaza y girasol), y frutas deshidratadas o secas;
- aceitunas y pepinillos, y
- atún con yogurt.

Una buena idea es involucrar a los niños en la preparación, por ejemplo, del helado, la mantequilla de maní o una ensalada. Si la clase cuenta con jardín o huerta, una maravilla para los niños es arrancar las zanahorias, lavarlas e incorporarlas en su ensalada.

Los "picnics" también son una gran oportunidad de incrementar el contacto social de los niños. Usted podría invitar a los padres, a los conductores de los autobuses y a otro personal del programa a participar en el evento.

Integración del juego al aire libre con las demás áreas del currículo

Tal como se mencionó anteriormente, gran parte del aprendizaje que ocurre en el salón, puede tener lugar afuera también. Los maestros pueden integrar el aprendizaje en ambos espacios mediante el ofrecimiento de algunos de los mismos materiales y actividades. Sin embargo, las experiencias que tengan los niños serán diferentes en los dos ambientes, porque el exterior tiene una gran gama de características especiales.

El juego dramático

Los niños pequeños participarán en el juego dramático, sin que importe la clase de entorno, pero en el espacio exterior, tendrán oportunidades especiales. El equipo de juego, le da vida a la imaginación de los niños. Allí hay sitios para trepar, para sentarse y observar a los otros y cosas nuevas para explorar. El equipo con frecuencia se transforma en barco, avión, castillo, montaña o fuerte y, en consecuencia, asumen los papeles respectivos.

Para estimular el juego dramático de los niños se requiere de muy pocos accesorios. La mayoría de los materiales típicos de las áreas de la arenera y de montar en triciclo, respaldan ésta clase de creatividad. En el equipo de juego, se puede cubrir una parte de la estructura con una manta o frazada para modificar su forma. Para agregarle dimensiones nuevas a la estructura, se le puede ofrecer a los niños papel crepé, pañuelos u otra serie de objetos. Es importante ofrecerles a los niños una mezcla de accesorios realistas y materiales más flexibles que ellos puedan utilizar simbólicamente.

La música y el movimiento

Jugar con música y movimiento en el salón tiene por lo general el obstáculo del espacio y de los límites de ruido permisibles. En cambio, al aire libre los niños por lo regular pueden hacer tanto ruido y moverse tan libremente como lo deseen. Cantar y bailar al son de la música es, en consecuencia, una experiencia totalmente diferente al aire libre.

De ser posible, lleve afuera una grabadora para proveer la música y anime a los niños a moverse como les plazca. Los niños podrán bailar sobre la hierba o el asfalto, e incluso, sobre la arena, para hacerlo sobre una superficie diferente y más desafiante. Las actividades que requieren el movimiento de los músculos grandes, fomentan tanto el equilibrio como la coordinación. Las cintas de papel, los pedazos grandes de tela y pañuelos de colores le agregan una nueva dimensión al juego. Los niños disfrutarán de una manera especial estos materiales en conexión con la música que solicite de ellos, movimientos rítmicos amplios.

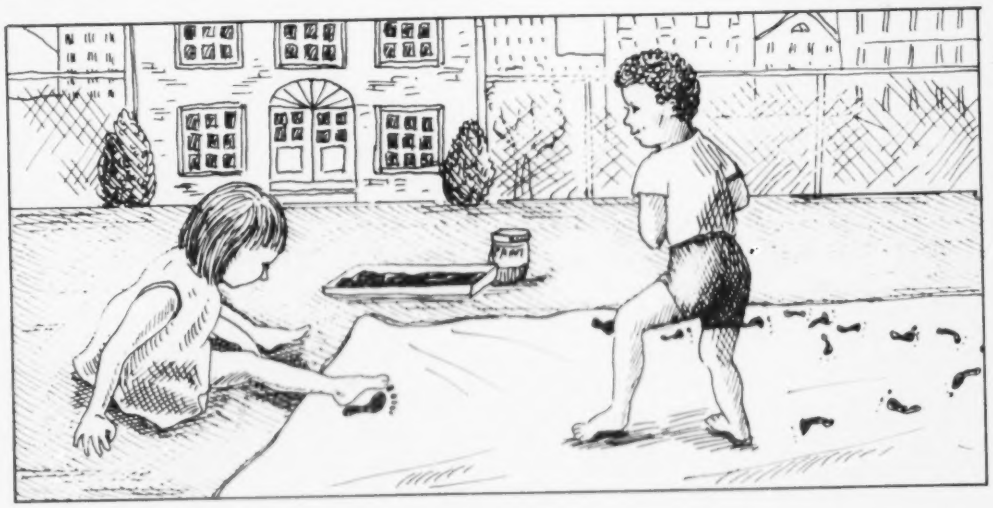
Los niños también puede gozar de cantar al aire libre. Muchos juegos al aire libre que incluyen el canto no requieren música de fondo ni-por ende-de los aparatos para tocarla. De manera similar, los niños podrían producir su propia música, haciendo uso de los materiales disponibles en el exterior. La mayoría de los recipientes utilizados en el juego con arena y agua, sirven como buenos tambores. Usted podría organizar una banda y marchar alrededor del espacio exterior. El equipo de juego y las ramas pueden llegar a producir montones de sonidos bastante interesantes. Si los niños experimentan un poco, ellos encontrarán muchas formas de producir sonidos innovadores al aire libre, de los cuales, algunos pueden ser bastante musicales.

Las actividades artísticas

Al aire libre se pueden llevar a cabo muchas actividades artísticas gratas, grandes imaginativas y que ocasionan desorden. El espacio abierto, las diferentes texturas y objetos y la facilidad para limpiar, son factores que contribuyen al éxito de esta clase de actividad.

Pintar es una actividad al aire libre que tiene gran acogida. Para pintar con caballetes, usted podría pegar el papel a la sombra del cobertizo o utilizar ganchos para pegarlo a una cerca. Las mesas y el terreno mismo ofrecen tanto superficies adecuadas como interesantes para el papel.

Pintar al aire libre debe implicar una variedad de clases y tamaños de pinceles y de papel. O, se puede prescindir de los pinceles, pues pintar con los pies y con los dedos de los pies también es bastante agradable. (¡Confirme que los zapatos de los niños estén marcados!). Los niños también pueden caminar sobre papel periódico (sin imprimir, o lo que se conoce como "butcher paper") o dibujar en el él con los dedos de los pies. Mezclar la pintura con jabón líquido, facilita su remoción.



Pintar con los dedos al aire libre es grato porque los niños no tienen que preocuparse tanto por lo que puedan ensuciar. Otra manera de pintar afuera es utilizando botellas plásticas para rociar para decorar un papel tamaño mural pegado en el piso. En un día cálido se podría disfrutar de jugar con brochas y agua; los niños podrían "pintar" la edificación, el cobertizo, los árboles o el autobús. Los proyectos grandes de esta clase, fomentan la cooperación y el trabajo en equipo. Pintar con bolígrafos, lápices, marcadores y crayolas, puede fomentarse en las mesas para picnic en un área para actividades más tranquilas. La acera es una magnífica superficie para dibujar con tiza.

La gran cantidad de objetos naturales y texturas que se encuentran al aire libe permiten tener experiencias artísticas únicas. Los niños pueden recolectar objetos pequeños para "collages", o añadirle hierba o arena a sus pinturas con pegante. En el otoño, las cambiantes hojas pueden ofrecer colores maravillosos para las creaciones artísticas. También se pueden hacer impresiones sobre el papel de las diversas texturas, tales como las cortezas de los árboles y otras superficies del espacio exterior.

El juego con agua

A una gran cantidad de niños les fascina jugar con agua. El espacio exterior permite jugar, tanto en forma similar como diferente a la que ocurre en el salón en una mesa para el agua.

Una manguera o rociador le aportan risa y frescura a cualquier día de verano. A medida que los niños corren a través del agua que esparce un rociador, ellos pueden pensar sobre las relaciones

causa-efecto. Cuando a ellos se les permite experimentar con el goteo de una manguera, ellos disfrutan al humedecer la hierba, así como sus manos y pies. Ellos también experimentarán al rellenar diversos baldes y recipientes.

El agua y las burbujas ofrecen una combinación muy beneficiosa. El líquido para hacer burbujas se puede obtener mezclando agua con jabón líquido y unas cuantas gotas de glicerina. Así, se podrán producir mediante los anillos de plástico de los tarros de alimentos, sorbetes, deshollinadores, alambre delgado u otros objetos ahuecados. Las canastillas para frutas pequeñas, al sumergirse en el líquido para burbujas producirán varias a la vez.

La biblioteca

El juego al aire libre, por lo regular se asocia con los gritos y las actividades ruidosas, pero el espacio exterior también puede ser tranquilo y relajante. De hecho, los sonidos suaves de la naturaleza pueden llegar a ser bastante tranquilizantes y propicios para la lectura. Conducir actividades de lectura al aire libre, fomenta el gusto de los niños por los libros y su percepción de leer como una actividad grata y relajante.

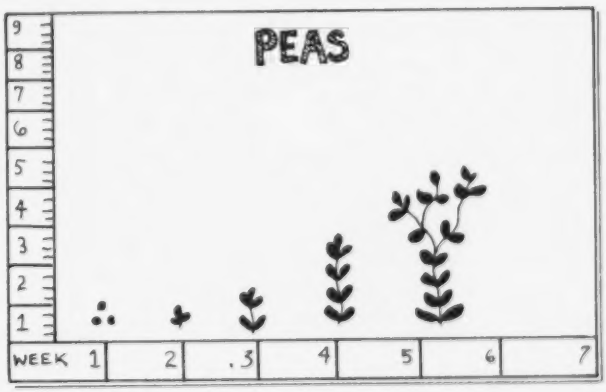
Los niños pueden sentarse y disfrutar de los libros por sí mismos o con algún amigo. Para tener una experiencia diferente, usted podría seleccionar algún cuento en particular para leerlo afuera. Si cuenta con un árbol cercano, lleve al grupo a sentarse bajo su sombra.

Para realzar las experiencias de lectura al aire libre, seleccione libros que se relacionen con el aprendizaje y el juego de los niños en el exterior. Si la jardinería es una de las actividades que tiene lugar, usted podría leerles una historia en la que los niños plantan una huerta. Si los niños recolectaron conchas marinas en un paseo reciente a la playa, usted podría leerles sobre el viaje de un niño al océano.

La ciencia y las matemáticas

El exterior ofrece innumerables oportunidades para fomentar el pensamiento científico y matemático que recién emerge. Sus observaciones sobre los cambios de estaciones, el clima, o la sombra de un árbol pueden convertirse en estímulo tanto a la creatividad como a la capacidad de resolución de problemas de los niños. Usted podría hacerles notar el agua que corre por las canales después de una lluvia y preguntarles: ¿De dónde creen que viene el agua?, ¿Lo habían notado antes? e incluso, ¿Por qué creen que se mueva velozmente? Esta es una manera en que podría invitar a los niños a ser observadores cuidadosos y a formular teorías. El exterior también fomenta el respeto y la curiosidad por la naturaleza.

Excavar y vaciar arena, agua, nieve o barro, les permite pensar a los niños acerca de la humedad, sequedad, evaporación y congelación. A medida que los niños juegan con estos materiales, ellos exploran los cambios de tamaño, forma y textura de los mismos. Al presentarles una variedad de envases de distintos tamaños, los niños experimentan con el volumen y la materia.



Usted podría animar a los niños a hacer colecciones de conchas marinas,

piedras, hojas e insectos. Estas colecciones se pueden ordenar, clasificar y contar. Si usted ha plantado un jardín, los niños se interesarán por los diferentes tamaños de las semillas y en lo que se convertirán. Formularles preguntas le ofrece a usted, la oportunidad de presentarles una gran variedad de actividades, desde aprender los nombres de las flores y vegetales, hasta medir las semillas y hacer una gráfica del crecimiento de las plantas, con la cual, los niños puedan medir cuánto han crecido las plantas y comparar su tamaño actual con el tamaño inicial de las semillas.

Los paseos en que "¡Vamos a buscar ...!".

Una manera eficaz de ayudar a los niños a desarrollar las destrezas de observación y de ampliar su conocimiento del exterior es pasear con los niños con el fin de que "¡Vamos a buscar ...". En estas caminadas, los niños buscan objetos específicos y la conversación gira alrededor del tema elegido. Los paseos en que "¡Vamos a buscar ...!", podrían incluir, entre otros:

animales
gusanos
humedad (después de llover)
árboles
agua
objetos para medir
jardines de vegetales
color
sonidos
jardines de flores
señales
olores
tiendas o almacenes
basura
sombras/materiales para dar sombra
aves
huellas o rastros
camiones

Planificar con anticipación convertirá el paseo en que "¡Vamos a buscar ...!", en una experiencia de aprendizaje más emocionante. Entre los objetos que pueden realzar tal experiencia, se incluyen:

- lupas,
- binoculares,
- bolsas, cajas, o utensilios para recolectar objetos,
- cinta para medir y reglas,
- una cámara de fotografías,
- papel y crayolas,
- una grabadora.

Muchos de los objetos recolectados en las salidas a caminar pueden llevarse al salón y ser exhibidos para examinarlos más detalladamente.

Tal como se ha visto, existen muchas actividades al aire libre que usted podrá diseñar para ampliar el aprendizaje infantil. Las ideas aquí presentadas, están orientadas a inspirar el empleo del espacio exterior más creativamente.

V. Cómo compartir con los padres el juego al aire libre

La mayoría de los padres de familia reconocen la importancia del juego al aire libre y pueden apreciar que pasar cierto tiempo al aire libre todos los días, es beneficioso para la salud de los niños. Ellos saben que el aire fresco es revitalizador, que correr y trepar les ayuda a los niños a liberar energía y que jugar con otros niños es una buena experiencia social. Pero no todos los padres están al tanto de la multiplicidad de oportunidades de aprendizaje que existen en el exterior.

La conducción de talleres o cursillos sobre el juego al aire libre

Una manera de facilitarle a los padres apreciar más directamente la importancia del juego al aire libre, es conduciendo un taller o cursillo sobre este tema o como parte de una orientación al programa. Usted podría comenzar el taller pidiéndole a los padres que recuerden sus propias experiencias, mediante preguntas como las siguientes:

- Cuando usted era un niño, ¿cuál era su actividad al aire libre preferida?
- ¿Cómo lo hacía sentir?
- De dicha actividad, ¿qué aprendió?
- Hoy en día, ¿qué es lo que más le gusta del espacio exterior?

Esta técnica fomenta el debate sobre una diversidad de actividades al aire libre y sus beneficios. También constituye una manera de ayudar a los padres a recordar el gozo, el aprendizaje y la libertad que ellos experimentaron al aire libre. Usted podría hacer uso de las experiencias e ideas de los padres para explicarles lo que usted hace en su programa.

Las siguientes son otras actividades que podrían incluirse en un taller o cursillo para los padres:

- Distribuya una lista de áreas interesantes al aire libre que podrían visitar las familias, incluidos las reservas naturales, los jardines o huertas, los criaderos de peces, los parques públicos y las áreas recreativas.
- Coménteles sobre los paseos planificados e invítelos a participar o a sugerir otros paseos posibles.
- Mencione todo lo que se puede aprender tanto en el barrio como en el patio trasero de la casa.
- Informe a los padres acerca de la seguridad al aire libre, incluido cómo evaluar el equipo de juego del exterior.
- Muéstreles a los padres la sección sobre el juego al aire libre del vídeo *El Currículo Creativo* y comenten las diversidad de actividades presentadas.

La participación de los padres en la clase

Un día de trabajo requiere una buena planificación si se desea que transcurra sin tropiezos y que se alcancen las metas propuestas. A continuación se presentan unas cuantas sugerencias:

- Infórmeles a los padres con suficiente anticipación la fecha del día de trabajo.
- Anime a los padres a visitar el programa con anterioridad para que puedan

observar lo que hacen sus hijos al aire libre.

- Decida el tema del día de trabajo. Algunas sugerencias incluyen construir un cobertizo, un columpio de llanta, o armar el equipo para trepar; lijar, pintar y reparar el equipo.
- Obtenga todo el equipo y los materiales necesarios con anticipación, para estar listos para trabajar.
- Organice un "picnic" o una comida colectiva al final del día. Durante éste momento, usted podría mencionar la importancia del juego al aire libre para el crecimiento y el desarrollo de los niños.

Además de hacer uso de las ideas aquí presentadas, usted podría utilizar y adaptar la carta a los padres que aparece a continuación.

Carta a los padres sobre el juego al aire libre

Lo que hacemos y porqué

El juego al aire libre es un componente de gran importancia en nuestro currículo. Cuando los niños están afuera, a ellos les gusta saltar, columpiarse y trepar, y utilizar para ello, los músculos grandes del cuerpo. Ellos necesitan un lugar para ejercitarse y liberar energía. Ellos pueden correr alrededor, respirar aire fresco, observar las nubes, o atrapar una pelota o algún insecto. Así, ellos además de satisfacer sus necesidades físicas de actividad de los músculos grandes, también pueden sentirse maravillados a causa de los milagros que tienen lugar en la naturaleza.

Cuando en la escuela les llevamos afuera, les hablamos de aquello que podemos ver, escuchar, tocar y sentir, de manera que los niños se den cuenta de los cambios del clima y de las estaciones, del crecimiento de las plantas y de los animales. Les ayudamos a notar cambios, al preguntarles por lo que es diferente en los árboles, los escarabajos o el cielo. Ellos se acuestan y observan el cielo o se cuelgan del equipo para trepar y observan el suelo. Nosotros les hacemos hacer notar la gran cantidad de aves que vuela sobre nosotros, las mariposas, los mosquitos, las hojas caídas y la lluvia. Además, nos preguntamos—en voz alta—de dónde provienen las cosas.

Al jugar al aire libre, su hijo(a) puede aprender lo siguiente:

- a notar cambios en la naturaleza;
- descubrir lo que les sucede a las personas, los animales y las plantas, cuando hace frío o calor, o cuando afuera está oscuro o claro;
- utilizar su cuerpo en formas cada vez más diestras; y
- ser un buen observador.

Cuando los niños juegan al aire libre, los animamos a hablar sobre lo que ellos estén haciendo. Por ejemplo, podríamos decirles:

"¿Qué le acaba de ocurrir al sol? Ya no lo veo."
"¿Qué hace que los árboles se mezan en la forma en que lo hacen hoy?".

También les formulamos preguntas que amplíen su pensamiento, a medida que juegan al aire libre. Por ejemplo, podríamos decirles:

"¿Qué le sucedió al agua que estaba en este recipiente? Ahora está dura. ¿Qué debemos hacer para poder vaciarla?".
"Si continúas excavando ese hueco, ¿hasta dónde podrías llegar?".

Lo que se puede hacer en el hogar

Usted les puede proveer cajas de madera y cartones para hacer casitas o para crear un terreno con obstáculos; utensilios de jardinería para excavar, plantar y cultivar un jardín o huerta pequeña; una brocha grande y un balde de agua para "pintar" paredes o cercas; pelotas grandes para patear o lanzar; o frazadas o sábanas viejas para hacer una carpa. Usted puede salir a caminar con su hijo(a) por el barrio y hablarle sobre los diferentes colores. A su niño(a) le fascinará coleccionar piedrecillas, encontrar insectos, observar aves y aviones en el cielo o pretender irse de campamento.

Usted puede hacer uso de estas ideas con su hijo(a) al aire libre, en su casa o en un paseo al parque, a la playa, al bosque, o dondequiera que encuentre un lugar para correr. Jugar al aire libre es agradable tanto para los padres como para los niños y fomenta el aprendizaje de los niños, de muchas maneras importantes.

APENDICES

A. Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo* 365

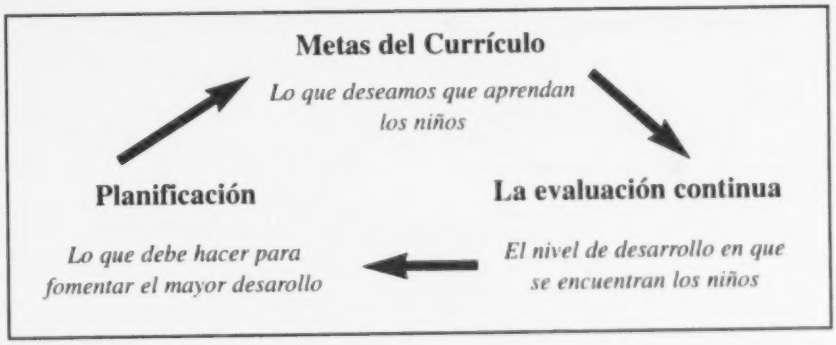
Cómo utilizar la lista de verificación 365
Elección del formato de la lista de verificación que se adecúa mejor a sus necesidades 366
Lista de verificación completa 369
Versión abreviada de la lista de verificación 382

B. Glosario 387

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Acorde con el *Currículo Creativo,* los maestros desarrollan planes para fomentar el desarrollo socio-emocional, cognoscitivo y físico de cada niño, con base en las fortalezas e intereses individuales. Para lograrlo, los maestros deben saber en qué nivel o etapa se encuentra cada niño en relación con las metas y objetivos del currículo.

Mediante los elementos incluidos en la "Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil", se evalúa el progreso de los niños en relación con las metas del *Currículo Creativo®*, pues nosostros creemos que una evaluación apropiada debe basarse en las metas del currículo. Con gran frecuencia los instrumentos de evaluación (tales como los "tests" estandarizados), determinan el currículo. Según nuestro punto de vista, el flujo apropiado es el siguiente:



La "Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®* intenta ser:

- una forma práctica de documentar el desarrollo de cada niño desde el comienzo, hasta el final del año, y
- un instrumento que usted pueda utilizar para obtener una imagen completa de cada niño en el programa; de manera que usted pueda planificar el programa y diseñar estrategias apropiadas, con el fin de propiciar el crecimiento y el aprendizaje de cada niño.

Esta lista de verificación **no** intenta ser:

- un medio para comparar el progreso de un niño con el de otro(s), o
- una marca definitiva para evaluar el aprestamiento de cada niño que vaya a entrar a un programa de kindergarten o de primer grado. (Esta no es una lista de destrezas que todos los niños deben haber adquirido al final del año anterior al kindergarten"o al primer grado, sino una lista de áreas en las que el desarrollo continuo de cada niño se puede observar).

Cómo utilizar la "Lista de verificación"

Le recomendamos completar la lista de verificación, al menos dos veces al año; aproximadamente un mes después de comenzar el programa y, nuevamente, antes del final del año. No es necesario completar todas las preguntas en un solo período de observación. Con base en las observaciones

de cada niño durante cierto período de tiempo, usted podrá completar muchos de los elementos de esta lista. Si existen áreas de especial importancia para ciertos niños, o si usted lo considera útil para efectuar su planificación, usted podría sacar para cada niño, una copia de la lista, con el fin de hacer una observación adicional, tal vez a mitad de año.

La escala de clasificación. Existen tres categorías para identificar el nivel de desarrollo en que se encuentran los niños respecto a cada elemento de la lista: "Aún no", significa que usted muy rara vez o nunca, ha tenido evidencia de la destreza; "A veces" significa que usted ha tenido alguna evidencia de la destreza; "Por lo general", indica que el niño ha adquirido la destreza y lo demuestra con regularidad.

Ejemplos. En la lista se incluyen destrezas y habilidades que pueden manifestarse en cualquier área de la clase y en una amplia gama de actividades. El ejemplo ofrecido para cada destreza, incluye un comportamiento característico de **las etapas iniciales** del desarrollo para tal destreza (aparece primero), acompañado de uno o dos más que representan **etapas más avanzadas** de la destreza adquirida. Los ejemplos únicamente sugieren, algunos de los comportamientos que podrían reflejar el desarrollo de un niño en un área dada, con el fin de darle al observador una idea de lo que puede observar en cada categoría. Se presentan solamente para sugerir la variedad de lugares y de clases de comportamientos en los que usted podría hallar evidencia del desarrollo de un niño.

Por ejemplo, adonde se menciona: *Demuestra creatividad e imaginación*, se presentan tres ejemplos: "En las actividades musicales encuentra sus propias formas de mover el cuerpo", "Emplea los bloques para hacer un tren" e "Inventa un final diferente para una historia o cuento conocido". Dichos ejemplos, son sólo tres, del número infinito de maneras verbales y no verbales en que un niño podría manifestar la creatividad y la imaginación.

La sección de "comentarios". El espacio provisto para los comentarios, le permite al usuario agregar otros ejemplos o anotar cualquier discrepancia encontrada. Si, por ejemplo, un niño manifiesta gran ingenio en el área de los bloques, pero mucho menos con los materiales artísticos, notar tal discrepancia en la sección de "comentarios", es útil por dos razones. En primer lugar, usted reconoce que el niño manifiesta creatividad e imaginación (aunque hubiera podido perderlo de vista si solamente hubiese considerado sus dibujos). Y, en segundo lugar, al notar que la creatividad del niño se manifiesta en forma desigual, usted podría ayudarle a desarrollar o a liberar su creatividad también en el arte (es posible que ella sienta temor de "ensuciarse" y por esto haya evitado ésta área de interés).

La lista le será más útil aún, si usted hace anotaciones respecto a los contextos específicos en que un niño exhibe—o no lo hace—una destreza o comportamiento. Por ejemplo, en relación con la destreza: *Participa en conversaciones en grupo*, usted podría observar que un niño habla en los grupos pequeños, pero no lo hace a la hora del círculo. Al hacer esta observación, usted puede identificar un área en la que debe pensar y planificar, con el fin de decidir cómo propiciar que el niño se sienta a gusto en los grupos más grandes y si ésta es una meta para el niño apropiada culturalmente.

Elección del formato de la lista de verificación que se adecúa mejor a sus necesidades

Cuando diseñamos por primera vez la "Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo*"®, la convertimos en un formato comprensivo o integral al incluir en cada uno de los elementos, los ejemplos y el espacio para los comentarios. Creímos que les sería de utilidad, a los maestros que emplean la lista con el fin de observar el progreso de un niño, y que ésta les ofrecería una imagen más rica del desarrollo y el aprendizaje, para compartir con los padres y con otros colegas. Las respuestas recibidas desde el campo, nos permitieron saber

que era—efectivamente—de gran utilidad contar con los ejemplos, pero que—a la vez—hacía la lista demasiado engorrosa de manejar y costosa para duplicar. Por consiguiente, creamos la versión abreviada que contiene todos los elementos que reflejan las metas y objetivos del *Currículo Creativo*, pero sin los ejemplos y comentarios para cada uno de ellos. En cambio, se ha ofrecido espacio al final de cada sección para hacer anotaciones en las que usted pueda resumir el progreso de un niño en cada área del desarrollo, hacer comentarios sobre alguna destreza específica o, incluir elementos que hagan parte de la carpeta de un niño.

Aspectos comunes de los dos formatos de la lista de verificación

Tres secciones independientes

- Desarrollo socio-emocional (16 elementos)
- Desarrollo cognoscitivo (34 elementos)
- Desarrollo físico (16 elementos)

Dos observaciones

- # 1 Aproximadamente un mes después de que el niño entre al programa
- # 2 Una vez más, antes de finalizar el año
- Una tercera observación opcional, a mitad de año

Escala de clasificación

☐ Aún no
☐ A veces
☐ Por lo general

Aspectos en que se diferencian los dos formatos

El cuestionario completo

- Los ejemplos ilustran cada elemento
- Se ofrece en cada elemento una sección para los comentarios
- Consta de 13 páginas

La versión abreviada

- Los elementos se ofrecen sin los ejemplos
- Los comentarios acerca de elementos específicos, pueden escribirse en el espacio para las "notas", ofrecido al final de cada sección
- Consta de 4 páginas

Para decidir cuál de los dos formatos es el más adecuado para su programa, le animamos a consultar con sus colegas, el prefacio en éste apéndice y los formatos y, a pensar en las necesidades e intereses de las familias y del personal. Usted podría tener en cuenta las perspectivas de los maestros, los padres, el personal de apoyo y de los especialistas, para seleccionar el formato que más se adecúe a las prioridades y necesidades de su programa.

Los maestros aspiran a fomentar el desarrollo individual de cada niño mediante la presentación de opciones de experiencias de aprendizaje. Una tarea desafiante, es reconocer y estimular la gama de destrezas y habilidades que los niños adquieren durante el día. Ejemplos como: "Vierte agua entre un tazón que sostiene otro niño" o "Trabaja con otros niños en la elaboración de un mural", le ayudan al maestro a identificar el nivel de habilidad del niño respecto al elemento o meta: *Trabaja cooperativamente con otros para completar una tarea.* Cuando los maestros se familiarizan con los ejemplos, pueden considerar que la versión abreviada les sea más eficaz.

Los padres, quienes se interesan por el óptimo desarrollo de sus hijos, podrán apreciar un formato que les ayude a reconocer las destrezas y habilidades que recién emergen. Por ejemplo, unos padres desean que su hijo escriba y dibuje bien, de manera que el elemento del desarrollo físico: *Emplea los utensilios de escritura con control e intencionalidad*, les será de importancia. Los ejemplos de la lista: "Al dibujar, traza una variedad de líneas y formas" y "Utiliza una crayola o marcador con la mano de su preferencia y con la otra sostiene el papel en una posición adecuada", les ayuda a los padres a percibir el continuo del desarrollo que conduce a " Copia figuras de un modelo o las letras de su nombre". Con base en las observaciones que los padres hagan de su hijo, se podrá ampliar o validar la evidencia que haya anotado el maestro en la columna de los comentarios.

El personal de apoyo y los especialistas, por lo regular requieren información detallada para reflejar las experiencias exitosas de todos los niños matriculados en el programa. Para examinar la destreza del desarrollo socio-emocional: *Ayuda a quien lo necesita*, un coordinador de necesidades especiales se beneficiaría de las anécdotas sobre comportamientos, anotadas en la sección de los comentarios, tales como: "aparta un juguete de la vía de una silla de ruedas" o "emplea el lenguaje de señas para invitar a jugar a un niño sordo". Los ejemplos ofrecidos en relación con esta destreza, orientan al maestro para completar la lista y documentar comportamientos pertinentes.

Los maestros, los padres, el personal de apoyo y los especialistas, desean el aprendizaje y el desarrollo infantil óptimo; cada uno de ellos aporta perspectivas de utilidad en el proceso de seleccionar qué formato utilizar.

Deseamos mencionar el trabajo de Samuel J. Meisels, Dorothy M. Steele y Dorothe B. Marsden, quienes desarrollaron *la Lista de verificación del desarrollo preescolar* (Field Trial Edition, Center for Human Growth and Development, Universidad de Michigan, Ann Arbor, Michigan, 1991). Este trabajo ha sido una invaluable inspiración para nosotros, en cuanto se refiere a la creación de nuestra "Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil", en la cual utilizamos el mismo enfoque, pero con la orientación -específica- a las metas y objetivos del *Currículo Creativo*.

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Nombre del niño(a)_____

Fecha de nacimiento _____

	Observación #1	Observación #2
Fecha en que se completó la observación		
Edad del niño(a) cuando se completó		
Firma de quien hace la observación		

Desarrollo socio-emocional

AUTOESTIMA

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Se identifica a sí mismo como un niño o niña y como un miembro de una familia y un grupo cultural específicos. Ejemplos: Se refiere a sí mismo por nombres y como a un niño o una niña Habla sobre los miembros de la familia Hace dibujos de sí mismo y/o de miembros de la familia	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Expresa orgullo por su herencia y sus orígenes Ejemplos: Habla sobre un día festivo familiar Comparte canciones y tradiciones de su grupo cultural Comparte recetas, muestra cómo comer alguna comida especial	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra confianza en las destrezas adquiridas Ejemplos: Expresa placer (sonríe, aplaude) al practicar nuevas destrezas Atrae atención hacia lo que él/ella ha hecho (dibujos, construcciones, impresiones, un rompecabezas completo) Comenta sus logros y destrezas ("Lo hice todo yo solo/a")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra que su independencia aumenta Ejemplos: Escoge los juguetes de mesa y los devuelve a su sitio en forma independiente Se lava las manos sin ayuda Se trepa y se desliza por un deslizador sin ayuda Escoge una grabación y hace funcionar la grabadora en forma independiente	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Defiende sus derechos Ejemplos: Afirma: "es mi turno" cuando es apropiado Les pide a sus compañeros que no le tumben sus construcciones con bloques Se defiende cuando le retan	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

©Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción de la lista de verificación para ser utilizada en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar*

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Desarrollo socio-emocional, continuación

Nombre del niño(a)_____

ACTITUD POSITIVA					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Demuestra confianza en los adultos Ejemplos: Pide ayuda para completar un rompecabezas nuevo Cuando es apropiado, solicita ayuda de un adulto para solucionar un desacuerdo con algún(a) compañero(a) Actúa según las sugerencias del maestro(a) para enfrentar un problema	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra habilidad para separarse de sus padres Ejemplos: Expresa complacencia al ver llegar al maestro(a) y los demás niños a la clase Se despide de sus padres sin tensión excesiva Cuando se han ido sus padres, se involucra en las actividades de la clase	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra interés y participa en las actividades de la clase Ejemplos: Se involucra con los materiales de la clase sin que el maestro(a) se lo pida Participa en actividades en grupo tales como cantar Está dispuesto(a) a intentar actividades nuevas tales como una nueva receta o cantar utilizando los dedos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Participa en actividades rutinarias con facilidad Ejemplos: Participa a la hora del círculo, la merienda, la siesta u otras actividades rutinarias, sin tardanza y sin protestar Se comporta según lo esperado, tal como sentarse a la hora del círculo y escuchar cuando alguien está hablando	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

COMPORTAMIENTO SOCIABLE Y COOPERATIVO					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Busca a los adultos y a otros niños Ejemplos: Se reúne con otros niños que juegan en el área de actividades Inicia conversaciones con el maestro(a) Invita a otros(as) niños(as) a participar en el juego	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Desarrollo socio-emocional, continuación

Nombre del niño(a)_____

COMPORTAMIENTO SOCIABLE Y COOPERATIVO, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Comprende y respeta las diferencias Ejemplos: Ayuda a otro niño con una tarea Invita a un(a) niño(a) con algún impedimento físico o mental a participar en el juego Se interesa por la forma en que viven las personas de diferentes culturas	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Acepta su responsabilidad para cuidar del entorno o espacio de la clase Ejemplos: Devuelve los materiales a los lugares correspondientes Bota la basura después de la merienda Ayuda a cuidar la mascota de la clase	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Ayuda a quienes lo necesitan Ejemplos: Ofrece consuelo, una palabra amable o algún juguete a un niño angustiado Ayuda a alguien a recoger algo que se le haya caído Invita a jugar a un(a) niño(a) rechazado por los demás	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Comparte; respeta los derechos de los demás Ejemplos: Juega al lado de otros niños sin quitarles sus juguetes Permite que los demás terminen su turno (en los columpios o los triciclos) en lugar de llorar o tratar de quitárselos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Trabaja con otros cooperativamente para completar una tarea Ejemplos: Vierte agua en un tazón que sostiene otro niño Trabaja con otros niños en la elaboración de un mural Comparte con un compañero la elaboración de una construcción de arena (uno usa la pala para echarla en el camión y el otro la remolca)	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Recurre al compromiso y a la conversación para resolver conflictos Ejemplos: Intercambia un juguete por otro Le pide ayuda al maestro cuando se enfrenta con otros niños menos aptos para resolver conflictos Cuando un(a) compañero(a) se niega a asumir el papel del bebé, sugiere otro papel	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

	Observación #1	Observación #2
Nombre del niño(a) _____	Fecha en que se completó la observación	
	Edad del niño(a) cuando se completó	
Fecha de nacimiento _____	Firma de quien hace la observación	

Desarrollo cognoscitivo

DESTREZAS DE APRENDIZAJE Y DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Manifiesta curiosidad y deseo de aprender Ejemplos: Reconoce y recolecta objetos en el exterior tales como insectos o bellotas Explora nuevas posibilidades para utilizar los materiales artísticos Hace preguntas sobre eventos ocurridos en una historia o cuento	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Planifica al intentar llevar a cabo una tarea o actividad nueva Ejemplos: Coloca un tazón debajo de un embudo antes de comenzar a vaciar Indica lo que él/ella planea construir o hacer Antes de comenzar una tarea reúne varios objetos necesarios	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Observa y hace descubrimientos Ejemplos: Observa que la cidra de manzana es más espesa en el fondo del recipiente Reconoce que una taza vacía flota y que una llena se hunde Descubre la causa de un problema (Ej: que los bloques colocados en un camión son demasiado anchos e impiden su paso por el túnel)	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Le encuentra más de una solución a los problemas Ejemplos: Va alrededor, por encima y, por debajo de una barrera Intenta intercambiar un juguete por otro que desea (cuando pedirlo no funciona) Usa una pala para hacer un túnel bajo un montículo de arena, y cuando no hay ninguna disponible, utiliza las manos o algún objeto	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo*®

Desarrollo cognoscitivo, continuación

Nombre del niño(a)_____

DESTREZAS DE APRENDIZAJE Y DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Aplica las experiencias o el conocimiento previo en contextos nuevos Ejemplos: Apila cojines para saltar sobre ellos ("será más suave, como ocurre con las hojas") Habiendo visto a un maestro reparar un libro roto, pide cinta adhesiva para reparar un dibujo roto En el juego dramático hace uso del conocimiento y la experiencia ("No toques la plancha, está caliente")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra creatividad e imaginación Ejemplos: En las actividades musicales encuentra sus propias formas de mover el cuerpo Emplea los bloques para hacer un tren Inventa un final diferente para una historia o cuento conocido	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra perseverancia al emprender tareas Ejemplos: Trabaja por períodos de tiempo sostenidos, algunas veces alejándose y luego retornando a la tarea Persiste en una tarea aún después de enfrentar una dificultad o un problema, tal cómo el derrumbe de un puente con bloques Termina un rompecabezas o una tarea que comienza	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

DESTREZAS DEL PENSAMIENTO LOGICO					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Clasifica los objetos según sus características físicas Ejemplos: Entre una colección de objetos encuentra el que no pertenece Selecciona objetos acorde con sus características físicas comunes Hace comentarios respecto a las similitudes o diferencias de forma, color, tamaño o textura de los objetos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo*®

Desarrollo cognoscitivo, continuación

Nombre del niño(a)_____

DESTREZAS DEL PENSAMIENTO LOGICO, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Reconoce objetos que conceptualmente pertenecen a un mismo grupo (no por su apariencia) Ejemplos: Entre un grupo de juguetes, selecciona los alimentos para jugar a "la tienda" Señala un pescado, un bote y un pato como elementos que se usan en el agua Hace comentarios verbales sobre objetos que se pueden agrupar ("las cometas o papalotes y los globos vuelan")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Recuerda secuencias de eventos Ejemplos: Recuerda los pasos de una rutina conocida (Ej: cantar: "Happy Birthday", soplar las velas, comer el bizcocho) Anticipa lo que sucederá en una historia o cuento Desarrolla en una secuencia apropiada una receta de tres pasos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Organiza objetos en serie Ejemplos: Alinea las cucharas para medir de más pequeña a más grande Hace galletas de tres tamaños, para papito, mamita y el bebé Organiza varias hojas de más clara a más oscura	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Reconoce patrones y puede repetirlos Ejemplos: Expande una fila de bloques que alterna tamaños (grande-pequeño-grande-pequeño) mediante la adición de otro grande y otro pequeño Enhebra cuentas en un patrón de colores repetidos Imita el ritmo de palmadas repetidas en serie	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra el reconocimiento de la relación causa-efecto Ejemplos: Observa lo que sucede cuando se le añade pintura roja a la azul Reconoce que es más difícil halar un vagón con dos niños, que en el que va uno sólo Vierte diferentes cantidades de arroz en recipientes para producir diferentes sonidos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

37

Desarrollo cognoscitivo, continuación

Nombre del niño(a)_____

INFORMACION Y CONCEPTOS					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Demuestra el reconocimiento de conceptos temporales Ejemplos: Demuestra reconocimiento de la secuencia de las actividades diarias (Ej: irse a casa después de la hora del círculo) Puede anticipar lo que sucederá en la tarde Se refiere apropiadamente a hacer algo "ayer" o "mañana"	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Identifica por su nombre una amplia gama de objetos y de eventos Ejemplos: Cuando se le muestra un rótulo señala los animales, objetos, partes del cuerpo, etc. Nombra a los animales, objetos, partes del cuerpo, etc., cuando se le pregunta: "¿Qué es esto?" Al hablar utiliza nombres de objetos y de eventos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Establece comparaciones Ejemplos: Dice que una pelota es grande y que otra es pequeña Describe un palo como más largo que otro Involucra tres cantidades en una comparación ("Tú tienes poco jugo y yo tengo mucho, pero ella tiene más")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Utiliza el lenguaje para describir las características de los objetos Ejemplos: Rotula un objeto con la palabra "grande" Describe características en más detalle, como "grande, rojo, redondo, tiene puntas..."	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra el reconocimiento de los papeles o roles que desempeñan las personas en la sociedad Ejemplos: Asume un rol y demuestra comportamientos relevantes, tales como alimentar al bebé o ponerle una inyección Describe lo que hacen los bomberos, los cajeros en el supermercado, u otros miembros de la comunidad	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo*®

Desarrollo cognoscitivo, continuación

Nombre del niño(a)_____

INFORMACION Y CONCEPTOS, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Demuestra la comprensión de diferentes relaciones espaciales Ejemplos: Sigue una instrucción verbal, tal como: "Coloca el vaso sobre el plato" Describe las relaciones espaciales correctamente ("La pelota está debajo de la mesa")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Hace uso de la correspondencia uno a uno Ejemplos: Coloca una servilleta para cada vaso a la hora de la merienda Toca cada objeto de una fila y dice los números en secuencia	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

JUEGO IMAGINARIO					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Emplea objetos al jugar a pretender Ejemplos: Emplea un objeto para representar a otro (Ej: un bloque por un carro) Construye un castillo de arena y coloca una concha marina en el tope como "antena parabólica" Se coloca la mano en la oreja y pretende llamar por teléfono	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Asume un papel imaginario Ejemplos: Dice: "Soy el doctor" o "Soy mami" Imita acciones y utiliza palabras del papel asumido ("Debes tomarte la medicina")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Representa situaciones imaginarias Ejemplos: Se sienta y mece a la muñeca Pretende que va a un "picnic" e invita a otros Sugiere un tema para jugar y comenta quién hará qué	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Desarrollo cognoscitivo, continuación

Nombre del niño(a)_____

EL LENGUAJE Y EL SURGIMIENTO DE LAS DESTREZAS DE LECTO-ESCRITURA					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Recuerda la letra de una canción al cantar, o al cantar y jugar con las manos ("finger play") (Un niño menor puede recordar un coro sencillo; y uno mayor, la letra completa de una canción)	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Sigue instrucciones Ejemplos: Coloca las servilletas en la basura cuando se le pide que lo haga Sigue instrucciones de dos pasos ("Pon la muñeca en el cochecito y empújalo hasta la casita") Sigue instrucciones de tres pasos ("Ve al área de los bloques, toma dos de ellos y colócalos sobre la mesa")	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Utiliza el lenguaje para comunicar ideas y sentimientos Ejemplos: Explica la razón de ser de sus acciones ("Nos estamos poniendo las botas porque está lloviendo") Expresa sus sentimientos y las razones de los mismos ("Estoy feliz porque es mi cumpleaños") Dice: "Estoy enojado" o "Me siento triste"	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Habla con otros niños durante las actividades diarias (Los niños más pequeños pueden prestarle muy poca atención a los comentarios de los otros; los mayorcitos pueden involucrarse en diálogos extensos)	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Participa en conversaciones en grupo Ejemplos: Ofrece una palabra o frase como respuesta a las preguntas del maestro(a) Presenta una idea en oraciones	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Desarrollo socio-emocional, continuación

Nombre del niño(a)_____

EL LENGUAJE Y EL SURGIMIENTO DE LAS DESTREZAS DE LECTO-ESCRITURA, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Manifiesta el gusto por los libros y por los cuentos o historias Ejemplos: Le pide al maestro leer un libro Hace comentarios sobre las ilustraciones y/o la historia Formula preguntas sobre diferentes aspectos de la narración	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Cuenta una historia en secuencia, siguiendo las ilustraciones de un libro Ejemplos: Habla acerca de lo que ocurre en las ilustraciones de cada página Narra un relato y utiliza las ilustraciones como indicios	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra conocimiento respecto a cómo usar los libros Ejemplos: Pasa las páginas y observa cada una de ellas Mira un libro de principio a fin "Lee" las páginas de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Inventa una historia o cuento, una carta o una canción Ejemplos: "Cuenta un cuento" para acompañar un dibujo o garabato Inventa en la casita, series de eventos o episodios relacionados Le dicta al maestro una carta o historia/cuento	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Hace dibujos cada vez más representativos Ejemplos: Anuncia que un círculo en una pintura es el sol Le coloca brazos, piernas o rasgos faciales a una figura humana Hace dibujos con diversas personas y objetos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra interés en utilizar el lenguaje con un fin específico Ejemplos: Garabatea o dicta las palabras para rotular algo o transmitir un mensaje Utiliza garabatos, figuras con formas de letras o palabras para hacer una lista Crea alguna forma de producto escrito y se refiere a ella como carta	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

	Observación #1	Observación #1
Nombre del niño(a) _____	Fecha en que se completó la observación	
	Edad del niño(a) cuando se completó	
Fecha de nacimiento_____	Firma de quien hace la observación	

Desarrollo físico

DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Sube y baja escaleras	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Trepa y desciende de los juegos al aire libre, sin caerse	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Lanza un objeto en la dirección deseada	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Atrapa una pelota o un cojín	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Corre controlando la dirección y la velocidad	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

379

©Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción de la lista de verificación para ser utilizada en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar*

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Desarrollo físico, continuación

Nombre del niño(a)_____

DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Salta desde superficies bajas y por encima de objetos sin caerse	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Se sube y conduce un triciclo	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Mantiene el equilibrio al utilizar los músculos grandes Ejemplos: Camina a lo largo de una línea o de un tablón de equilibrio de poca altura Camina en las puntas de los pies y sobre los talones Se equilibra en un solo pie	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA					
Coordina los movimientos ojo-mano Ejemplos: Inserta palitos o clavijas en los tableros perforados Ensarta cuentas Dirige el cursor al lugar deseado en una pantalla	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Hace uso de sus músculos pequeños para finalizar tareas Ejemplos: Corta bananos con un cuchillo de plástico Al construir edificaciones con bloques, controla la manera de colocarlos Adhiere/pega semillas para hacer un diseño	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Desarrollo física, continuación

Nombre del niño(a) _____

DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA, continuación					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Utiliza los músculos pequeños para refinar sus destrezas de autonomía Ejemplos: Emplea los utensilios para comer competentemente Vierte sin regar Cierra cierres y abrocha	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Emplea los utensilios de escritura y de pintura con control e intencionalidad Ejemplos: Al dibujar traza una variedad de líneas y formas Utiliza una crayola o marcador con la mano de su preferencia y con la otra, sostiene el papel en una posición adecuada Copia figuras o formas de un modelo, o las letras de su nombre	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
USO DE LOS SENTIDOS					
	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
Demuestra destrezas de discriminación auditiva al distinguir sonidos (Ej: tono, ritmo) Ejemplos: Reduce el volumen cuando lo hace el maestro Modifica la velocidad del baile según cambia el ritmo musical Se agacha, se levanta, se estira en las puntas de los pies, según sean los tonos más altos o más bajos	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra destrezas de discriminación visual Ejemplos: Aparea imágenes al jugar "Lotto" Localiza la pieza precisa del rompecabezas mediante el examen del rompecabezas y de las piezas Encuentra un objeto o una persona en una ilustración compleja	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra la habilidad de discriminar por medio del gusto y del olfato Ejemplos: Comenta acerca del sabor de la mantequilla sobre una galleta Reconoce que el ambiente exterior huele diferente después de llover Diferencia las semillas de girasol y las de calabaza por medio del gusto	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	
Demuestra la habilidad de discriminar por medio del tacto Ejemplos: Distingue juguetes de diferentes materiales, sin verlos Menciona que una tela es suave, áspera o lisa	1	☐	☐	☐	
	2	☐	☐	☐	

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Nombre del niño(a) _____

Fecha de nacimiento _____

	Observación #1	Observación #2
Fecha en que se completó la observación		
Edad del niño(a) cuando se completó		
Firma de quien hace la observación		

Desarrollo socio-emocional

AUTOESTIMA

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Se identifica a sí mismo como un niño o niña y como un miembro de una familia y un grupo cultural específicos.	1	☐	☐	☐	Demuestra que su independencia aumenta	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Expresa orgullo por su herencia y sus orígenes	1	☐	☐	☐		1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐	Defiende sus derechos	2	☐	☐	☐
Demuestra confianza en las destrezas adquiridas	1	☐	☐	☐					
	2	☐	☐	☐					

ACTITUD POSITIVA

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Demuestra confianza en los adultos	1	☐	☐	☐	Demuestra interés y participa en las actividades de la clase	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Demuestra habilidad para separarse de sus padres	1	☐	☐	☐	Participa en actividades rutinarias con facilidad	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐

COMPORTAMIENTO SOCIABLE Y COOPERATIVO

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Busca a los adultos y a otros niños	1	☐	☐	☐	Comparte; respeta los derechos de los demás	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Comprende y respeta las diferencias	1	☐	☐	☐	Trabaja con otros cooperativamente para completar una tarea	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Acepta su responsabilidad para cuidar del entorno o espacio de la clase	1	☐	☐	☐	Recurre al compromiso y a la conversación para resolver conflictos				
	2	☐	☐	☐					
Ayuda a quienes lo necesitan	1	☐	☐	☐					
	2	☐	☐	☐					

Notas de la observación # 1

Notas de la observación # 2

©Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción de la lista de verificación para ser utilizada en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar.*

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del Currículo Creativo®

Nombre del niño(a) _____

Fecha de nacimiento _____

	Observación #1	Observación #2
Fecha en que se completo la observación		
Edad del niño(a) cuando se completó		
Firma de quien hace la observación		

Desarrollo cognoscitivo

DESTREZAS DE APRENDIZAJE Y DE RESOLUCION DE PROBLEMAS

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Manifiesta curiosidad y deseo de aprender	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Aplica las experiencias o el conocimiento previo en contextos nuevos	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Planifica al intentar llevar a cabo una tarea o actividad nueva	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Demuestra creatividad e imaginación	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Observa y hace descubrimientos	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Demuestra perseverancia al emprender tareas	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Le encuentra más de una solución a los problemas	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐					

DESTREZAS DEL PENSAMIENTO LOGICO

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Clasifica los objetos según sus características físicas	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Organiza objetos en serie	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Reconoce objetos que conceptualmente pertenecen a un mismo grupo (no por su apariencia)	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Reconoce patrones y puede repetirlos	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Recuerda secuencias de eventos					Demuestra el reconocimiento de la relación causa-efecto	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐

INFORMACION Y CONCEPTOS

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Demuestra el reconocimiento de conceptos temporales	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Demuestra el reconocimiento de los papeles o roles que desempeñan las personas en la sociedad	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Identifica por su nombre una amplia gama de objetos y de eventos	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Demuestra la comprensión de diferentes relaciones espaciales	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Establece comparaciones	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	Hace uso de la correspondencia uno a uno	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐
Utiliza el lenguaje para describir las características de los objetos	1 ☐ 2 ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐					

Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción de la lista de verificación para ser utilizada en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar.*

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Nombre del niño(a) _____

Fecha de nacimiento _____

	Observación #1	Observación #2
Fecha en que se completó la observación		
Edad del niño(a) cuando se completó		
Firma de quien hace la observación		

Desarrollo cognoscitivo, cuntinuación

EL JUEGO IMAGINARIO

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Emplea objetos al jugar a pretender	1	☐	☐	☐	Representa situaciones imaginarias	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Asume un papel imaginario	1	☐	☐	☐					
	2	☐	☐	☐					

EL LENGUAJE Y EL SURGIMIENTO DE LAS DESTREZAS DE LECTO-ESCRITURA

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Recuerda la letra de una canción al cantar, o al cantar y jugar con las manos ("finger play")	1	☐	☐	☐	Cuenta una historia en secuencia, siguiendo las ilustraciones de un libro	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Sigue instrucciones	1	☐	☐	☐	Demuestra conocimiento respecto a cómo usar los libros	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Utiliza el lenguaje para comunicar ideas y sentimientos	1	☐	☐	☐	Inventa una historia, un cuento, una carta o una canción	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Habla con otros niños durante las actividades diarias	1	☐	☐	☐	Hace dibujos cada vez más representativos	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Participa en conversaciones en grupo	1	☐	☐	☐	Demuestra interés en utilizar el lenguaje con un fin específico	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Manifiesta el gusto por los libros y por las historias o cuentos	1	☐	☐	☐					
	2	☐	☐	☐					

Notas de la observación # 1	Notas de la observación # 2
	393

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del *Currículo Creativo®*

Nombre del niño(a) _____

Fecha de nacimiento _____

	Observación #1	Observación #2
Fecha en que se completó la observación		
Edad del niño(a) cuando se completó		
Firma de quien hace la observación		

Desarrollo físico

DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Sube y baja escaleras	1	☐	☐	☐	Corre controlando la dirección y la velocidad	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Trepa y desciende de los juegos al aire libre sin caerse	1	☐	☐	☐	Salta desde superficies bajas y por encima de objetos, sin caerse	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Lanza un objeto en la dirección deseada	1	☐	☐	☐	Se sube y conduce un triciclo	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Atrapa una pelota o un cojín	1	☐	☐	☐	Se equilibra al utilizar los músculos grandes	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐

DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Coordina los movimientos ojo-mano	1	☐	☐	☐	Utiliza los músculos pequeños para refinar sus destrezas de autonomía	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Hace uso de sus músculos pequeños para finalizar tareas	1	☐	☐	☐	Utiliza los utensilios de escritura y pintura con control e intención	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐

USO DE LOS SENTIDOS

	Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general		Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general
Demuestra destrezas de discriminación auditiva al distinguir sonidos (Ej: tono, ritmo)	1	☐	☐	☐	Demuestra la habilidad de discriminar por medio del gusto y del olfato	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐
Demuestra destrezas de discriminación visual	1	☐	☐	☐	Demuestra la habilidad de discriminar por medio del tacto	1	☐	☐	☐
	2	☐	☐	☐		2	☐	☐	☐

Notas de la observación # 1

Notas de la observación # 2

394

©Teaching Strategies, Inc. permite la reproducción de la lista de verificación para ser utilizada en los programas que ponen en práctica *El Currículo Creativo para Educación Preescolar.*

GLOSARIO

El siguiente glosario tiene como finalidad aclararle al lector, el empleo que en la presente traducción se hace de algunos términos. Dado que las comunidades de habla hispana utilizan diversos vocablos para referirse a lo mismo, a causa de las diferencias regionales y culturales, se ha intentado servir a la mayoría, mediante la elección de términos generales y la exclusión de los regionalismos.

Autonomía: es la condición del individuo que de nadie depende para actuar. En el caso de los niños, se refiere a las acciones que pueden llevar a cabo por sí mismos y a las actividades de juego que ellos inician por iniciativa propia.

Capacitación: en la presente traducción se ha utilizado para referirse al entrenamiento, preparación o adiestramiento que reciben los maestros.

Carteles: incluyen las siluetas o figuras trazadas sobre papel, cortadas y pegadas en los anaqueles con el fin de señalizar los lugares correspondientes a los materiales y accesorios. Si dichas figuras van acompañadas de escritura se consideran letreros o rótulos.

Cronómetro: reloj con timbre que anuncia que un tiempo específico ha transcurrido.

Cocina: se refiere tanto a la acción de preparar alimentos, como al espacio en que ocurre dicha actividad.

Desarrollo: se refiere a las etapas que los niños atraviesan, las destrezas que requieren y las habilidades que adquieren, a medida que crecen y progresan. Dicho concepto, constituye el fundamento del *Currículo Creativo*–que al ser incluido por los maestros en la planificación de las actividades–les permite alcanzar las metas de aprendizaje propuestas mediante actividades enriquecedoras.

Destrezas: en general se refiere a la propiedad con que algo se lleva a cabo. Por tratarse del desarrollo infantil, nos referimos a las mismas como las habilidades que los niños ponen en práctica, al tiempo que las adquieren o refinan. Tal como se ha explicado en el currículo, los niños exploran los objetos, los manipulan, se sienten desafiados y al lograr dominarlos, adquieren—entre otras cosas—confianza en sí mismos.

Diversidad cultural: variedad y riqueza étnica, lingüística, de género, gastronómica, actitudinal, etc.

Entorno: específicamente, significa aquello que nos rodea. En educación infantil, se refiere a todos los espacios en que tiene lugar el aprendizaje. Por consiguiente, en ésta traducción se le considera equivalente al ambiente de aprendizaje, y se alterna con los términos: espacio interior (la clase y el hogar del niño) y exterior (el aire libre y la naturaleza).

Entretejer: éste término ha sido utilizado de manera general, e incluye las acciones de coser, tejer, entrelazar, tramar y enhebrar. Téngase en cuenta que algunas de ellas exigen una motricidad fina más desarrollada, mientras que otras sirven, precisamente, para refinarla.

Estímulo: a lo largo del currículo se emplea éste término como equivalente a reforzar, fomentar, promover y animar, tanto a los niños como a los padres de familia.

Familiar: entiéndase tanto lo relativo a la familia, como aquello que es conocido por los niños.

Fonoteca: es el archivo o colección de cintas y grabaciones.

Historia o cuento: se emplean ambos términos, pues aunque se reconoce que los niños pequeños —casi exclusivamente—leen y cuentan cuentos, la estructura de los mismos es la básica de cualquier historia: un principio, un desarrollo y un desenlace.

Impedimentos: físicos o mentales que pueden sufrir algunos de los niños que participan en el programa. La inclusión de tales niños en un programa de educación típico es lo que se conoce como "mainstreaming".

Indicios: son los puntos de referencia que le sirven al niño al observar los libros para hilar las historias recreadas o inventadas.

Individualización: se conoce como la atención dada a las necesidades e intereses de cada uno de los niños, para que el aprendizaje tenga lugar, según los ritmos particulares. En varias localidades se le denomina educación personalizada.

Juego: constituye la esencia del *Currículo Creativo,* por ser la actividad que facilita que los niños avancen a través de todas las etapas del desarrollo infantil, a la vez que se fomenta el aprendizaje. Tal como se ha descrito en el módulo "La casita", los niños atraviesan las etapas de juego funcional (en el cual exploran), constructivo (en el que manipulan), imitativo o de pretender (en el que asumen roles o papeles) y representativo, dramático o imaginario (en el cual, además de asumir roles, los niños crean situaciones y se involucran en episodios de juego imaginario).

Lecto-escritura: se refiere a dos destrezas de comunicación o procesos que aunque estrechamente relacionados, se diferencian entre sí, en cuanto a las habilidades que requieren y a las etapas de desarrollo que atraviesan.

Lista de verificación: entiéndase como comprobación, confirmación, cotejo y chequeo del progreso de los niños, dependiendo de la región y el grupo de hablantes en cuestión.

Mandil: se emplea como equivalente a delantal u "overol", con el fin de evitar imponer un uso regional a diferentes comunidades hispano-hablantes.

Motricidad: significa toda acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular. Tal como se explica en el currículo, los niños desarrollan y refinan primero, la gruesa (que involucra a los músculos grandes del cuerpo) y, luego, la fina (que involucra a los músculos pequeños).

Organización: se ha considerado el término más general para referirse al arreglo, distribución o presentación de las áreas de interés y de los materiales utilizados en las mismas.

Pintura digital: se refiere a la pintura que emplean los niños para pintar con los dedos, o con las manos directamente.

Planificación: se ha empleado para significar planear en detalle. En éste caso, las actividades, objetivos, etc.

Preguntas abiertas: son aquellas que no requieren de respuestas exactas ni correctas. Por ello, son las que se sugieren a los maestros en el *Currículo Creativo,* con el fin de promover la conversación de los pequeños acerca de aquello que hacen.

Receta: aunque varias comunidades de habla hispana utilizan éste término como equivalente a prescripción médica, en ésta traducción se diferencian ambas. El primer término se emplea, exclusivamente, para referirse a instrucciones culinarias, mientras que el segundo se refiere a los medicamentos prescritos por un médico.

Surgimiento: tal como lo indica el término, se refiere a surgir o emerger, es decir, que tiene principio.

Taller o cursillo: se han incluido ambos términos por considerarse que, aunque el primero sea la versión literal del término inglés "workshop", para diversas comunidades, el término más empleado es el último.

Umbral de atención: se refiere a la capacidad que tienen los niños de permanecer por un tiempo dado, realizando una actividad específica.

Teaching Strategies, Inc., se esfuerza por mejorar la calidad de los programas de educación preescolar mediante la producción de material curricular y de capacitación, comprensivo y práctico. Nuestros productos y servicios para el desarrollo del personal, están teniendo un efecto positivo en las escuelas elementales, en "Head Start" y en programas de cuidado y educación infantil a nivel nacional.

Recursos curriculares

Constructing Curriculum for the Primary Grades. Combina todos los elementos para planificar un currículo exitoso para los primeros grados. Para poner en práctica el currículo se ofrecen seis estrategias que sirven como marco de referencia para enseñar en cinco áreas principales. #SBC0077, $39.95

The Creative Curriculum® for Early Childhood, Third Edition. Ilustra cómo los maestros construyen el currículo para los niños de preescolar y kindergarten con base en el entorno o ambiente del aprendizaje mediante el empleo de diez áreas de interés: Los bloques, La casita, Los juguetes de mesa, El arte, La arena y el agua, La biblioteca, La música y el movimiento, La cocina, Las computadoras y El juego al aire libre. #SBC0071, $39.95

A Trainer's Guide to the Creative Curriculum® for Early Childhood, Third Edition. Incluye estrategias de supervisión, lineamientos para realizar talleres o cursillos, formatos para de observación y autoevaluación y folletos para las sesiones de capacitación y entrenamiento. #SBC0073, $29.95

The Creative Curriculum® . Un vídeo galardonado, en el que se muestra cómo aprenden los niños en cada una de las áreas de interés y cómo los maestros propician el ambiente y fomentan el aprendizaje. SBC0072, $99.50

Guía para los padres sobre la educación preescolar. También disponible en español y chino. Explica lo que ocurre en un programa de preescolar adecuado para el nivel de desarrollo y la gran importancia del papel que desempeñan los padres para ayudar a sus hijos a tener éxito en la escuela y en la vida. #SBC0075, $22.50 (set of 10)

The NEW Room Arrangement as a Teaching Strategy. Una muestra en vídeo/diapositivas de 15 minutos. Presenta ideas concretas para organizar los salones de clase de preescolar con el fin de fomentar el aprendizaje y los comportamientos positivos. #SBC0076, $35.00

Observing Young Children: Learning to Look, Looking to Learn. Este vídeo de 30 minutos ilustra cómo el personal puede hacer uso de la observación continua con el fin de aprender sobre cada niño, medir el progreso y evaluar el programa. #SBC0054, $55.00

Materiales de capacitación y entrenamiento con base en la competencia o habilidad

La serie "*Caring for ...*"

Caring for Infants and Toddlers
Caring for Preschool Children
Caring for Children in Family Child Care
Caring for Children in School-Age Programs

Cada uno de los cuatro paquetes de la serie "*Caring for . . .*" consta de 13 módulos en dos volúmenes que corresponden a las áreas funcionales del programa CDA (Child Development Associate). El volumen I cubre las siguientes áreas funcionales: Salud, Seguridad, Ambiente de Aprendizaje, Físico, Cognoscitivo y Comunicación. El volumen II incluye las áreas funcionales: Creatividad, Concepto de si mismo, Social, Guía, Familias, Manejo del programa y Profesionalismo.

Trainer's Guides. Cada uno de los paquetes de La serie "*Caring for . . .*" cuenta con una "Guía de capacitación" en la que se ofrecen sugerencias para poner en práctica el programa y ofrecerle información al personal respecto al resultado del proceso. Allí se incluyen evaluaciones respecto a conocimientos y competencia (o habilidades) y formatos para planificar, observar y documentar el proceso.

Para obtener información adicional, llame a (800) 637-3652 o al (202) 362-7543,
o escriba a P.O. Box 42243, Washington, DC, 20015.

El Currículo Creativo® para Educación Preescolar

El *Currículo Creativo* es un currículo integral cuyo fundamento es el desarrollo infantil y en el cual se les indica a los maestros cómo crear un entorno o ambiente de aprendizaje eficaz para los niños de preescolar y de kindergarten. El enfoque práctico del mismo, que tiene por base la teoría respecto al desarrollo y el aprendizaje infantil, es tanto apropiado para los maestros que recién se inician en su trabajo y para aquellos que están en vías de modificar su práctica curricular y asistencial en aras de otras más apropiadas para el desarrollo, como para los maestros experimentados que tengan una sólida formación en educación preescolar. Este libro describe un marco de referencia curricular que les permite a los maestros hacer uso de su creatividad y les exige ser flexibles, al diseñar un programa del que forman parte integral, los intereses y las destrezas de los niños.

En el *Currículo Creativo* se organizan los espacios o ambientes de aprendizaje de preescolar y kindergarten, según áreas de interés. Para cada una de éstas áreas se ofrece una guía que incluye: los principios directrices, las metas y objetivos a lograr con los niños, el papel del maestro, el papel de los padres y el proceso de organización de un ambiente en el que se fomenta el aprendizaje directo.

La presente traducción

Con esta traducción del *Currículo Creativo para Educación Preescolar*, intentamos servir a la mayor cantidad posible de hablantes del español. Por consiguiente, hemos utilizado un léxico del español "standard" con el fin de hacerlo accesible a la mayoría de hablantes, sin darle preferencia a ninguna variedad dialectal sobre las demás. En los casos necesarios, se incluye más de una alternativa o la explicación de los conceptos originales.

In this translation of The Creative Curriculum for Early Childhood, *we have attempted to serve as large a portion of the Spanish-speaking community as possible. We have, therefore, utilized a "Standard Spanish" lexicon. This approach makes the text appropriate for the great majority of Spanish speakers, and embraces the language's wonderful dialectical diversity without favoring one group over another. Where necessary we have provided alternative translation choices.*

Diane Trister Dodge, fundadora y presidente de Teaching Strategies, cuenta con más de 30 años de experiencia en educación preescolar. En la actualidad, diseña programas de capacitación para los programas de "Head Start", de cuidado y educación y para las escuelas públicas, y es una conocida vocera de la educación infantil y capacitadora de maestros. Fue miembro de la Junta Legisladora (Governing Board) de la Asociación Nacional para la Educación Infantil (NAEYC) y, actualmente, se desempeña en la junta directiva del Centro Nacional para el Desarrollo de la Capacitación en Educación Preescolar (National Center for the Early Childhood Work Force).

Laura J. Colker es autora de más de 90 publicaciones para niños, padres de familia, capacitadores y personal encargado del cuidado infantil. Es especialista en educación preescolar y ha diseñado currículo y materiales para capacitación, así como material audiovisual para maestros y supervisores. La Dra. Colker ha conducido entrenamientos y cursos sobre aspectos del desarrollo infantil, en múltiples lugares del país y el extranjero.

Teaching Strategies, Inc. • P.O. Box 42243 • Washington, D.C., U.S.A., 20015 • 202-362-7543

TEACHING STRATEGIES INC.

Washington, DC

ISBN 1-879537-23-0

53995

9 781879 537231

$39.95

ISBN: 1-879537-23-0